34 İNCELEME! *Rogue Squadron 3D • Tomb Raider III • Mask of Eternity*
Falcon 4.0 • WWII Fighters • ve son çıkan donanımlar



PC GAMER TÜRKİYE

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

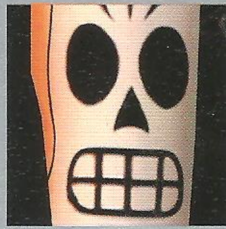
Sinsice yaklaş, saklan, öldür

Thief The Dark Project

Artı Mask of Eternity, Requiem, Uprising 2, Test Drive 5, *ve daha fazlası!*

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi



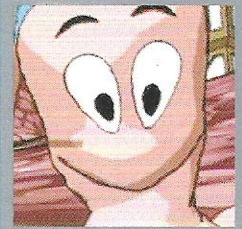





GELENEKSEL PC GAMER ÖDÜLLERİ





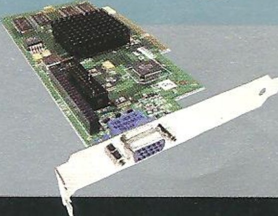



30 KAÇIRMAMANIZ GEREKEN OYUN!

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 6 • MART 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.39$ (1.550.000 TL)

ISSN 1302-0129





ARTI: 3D Satın Alma Rehberi

Sahip olduğunuz sistem ne olursa olsun, size hangi çipin gerektiğini açıklıyoruz.



http://www.bsa.org.tr



Yazılım sektöründeki
her gelişme insanlığın
düşlerini gerçekleştirip,
önünde yeni ufuklar açar.
Her yazılım uzun ve
zorlu uğraşlar sonucu,
bir çok insanın
özverili ve organize
çalışmasıyla elde edilir.



Bu yolda harcanan emeğe sahip çıkın! Orijinal yazılım kullan

kenan9593

PC GAMER TÜRKİYE

YIL: 1 • SAYI: 6 • MART 1999






Kapak Konusu

36

Oscar'ları, Grammy'leri, Altın Kelebek'leri unutun. Artık gerçekten yıl boyunca heyecanla bekleyeceğiniz bir ödül var. Dört yıldır bilgisayar oyunları dünyasının en iyilerini onurlandıran *PC Gamer* Ödülleri'nin beşincisi ile karşınızdayız.

GELENEKSEL PC GAMER ÖDÜLLERİ

Dosya

3D Satın Alma Rehberi

56

Piyasada bu kadar çok 3D hızlandırıcı kart olunca hangisini seçeceğinize karar vermek, oldukça oldukça can sıkıcı olabilir; ama tasalanmayın, işin zor olan kısmını hallettik. Geniş bir işlemci yelpazesinden en popüler kartları seçip sizin için test ettik. Böylece ayrıntılı rehberimizi okuyarak PC'nizin değerli slotuna hangi kartı takacağınıza karar verebilirsiniz.

Vurgunlar



Seven Kingdoms II

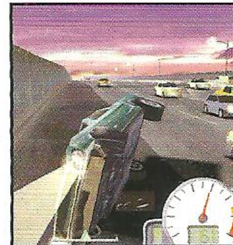
20

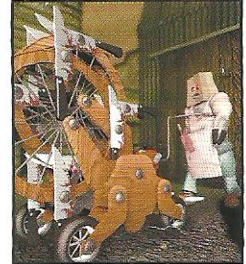
Orijinal *Seven Kingdoms,* real-time strateji kalabalığı içinden sıyrılmayı hedefliyordu. Oyunun devamı bazı yeni fikirlerle geliyor.

Midtown Madness

22

Microsoft'un "Maddness" yarış serisi gittikçe güçleniyor. Serinin bu son oyunu en iyisi olacak gibi.





Street Wars

24

İngiliz oyun firması Studio 3'ün bu şehir ve organize suç şebekesi kurma oyununda *SimCity* ve *Gangsters* buluşuyor.

Donanım

İncelemeler

Disk Sayfaları

Strateji

Departmanlar

PC GAMER ONLINE WWW.PCGAMER.COM



PC GAMER,Türkiye'de de aynı ba arıyı yakaladı...

Amerika'nın ve tüm dünyanın kendi alanında en çok satan dergisi *PC Gamer-Türkiye* yayın hayatına girdiği 1.10.1998 tarihinden bu yana toplam 15.000 adet satışı ile Türkiye'nin de en çok satan dergisi oldu.

Biz onun bugünkü başarısını yakalayacağını tahmin edebiliyorduk, çünkü *PC Gamer*'ı bilerek, inanarak çıkardık. Türk okuyucularının her alanda olduğu gibi bu konuda da kaliteyi hemen ayırtedeceğini biliyorduk.

Ancak kaliteyi yakalamak ve onu yükselterek sürdürmek, hele ülkemizde çok kolay olmadı, olmuyor.

Önce, derginizin tüm dünya'da yayınlanan sayı ile aynı zamanda yayına girmesi için zorluklar yaşadık. Bu zorluklar kendi tesislerimizde baskıya geçtiğimiz Şubat ayında da yaşandı. Bu zorlukları giderek daha kısa zamanda aşıp derginizi size her ayın ilk haftasında sunacağız.

Yine aynı amaçla bundan önceki sayılarımızda bu amaçla mat ve parlak kuşe olmak üzere iki çeşit kağıt denedik ve sizin beğenilerinize sunduk. Yani bir çeşit test yaptık. Bu testin sonucuna göre okuyucularımızın daha çok parlak kuşe kağıttan memnun kaldıklarını tesbit ettik. Derginizde bu sayıdan itibaren sizin beğeninize uygun olarak artık hep 90 gr. parlak kuşe kağıt kullanılacak.

Üçüncü sorun ise, Aralık sayımızda da belirttiğimiz gibi, *PC Gamer*'ın satış fiyatı. Amerika'da 7.99 US$'dan, Türkiye'deki ingilizce baskıları 7.500.000TL'den satılan *PC Gamer*'i Türk okuyucularına tanıtabilmek için 3.5 US$'dan satışa sunduk. Bugün 4.39 US$ olan fiyatımızı *PC Gamer*'i daha çok okuyucuya kazandırmak için uzun bir süre koruma kararındayız ayrıca fiyat ayarlamaları da aylık değil aynı amacın bir parçası olarak 3 ayda bir yapılacaktır.

Bu konudaki bir diğer çabamız da, *PC Gamer*'leri CD'li ve CD'siz olmak üzere 2 ayrı fiyattan satmak. Bu düşüncemizi şubat sayısında İzmir'de test ettik. Sonuçları değerlendirip, bunu diğer illerde de uygulamak suretiyle, CD istemeyen okurlara daha ucuz *PC Gamer* verebileceğiz.

Sizlere en yeni oyunları, oyun tekniklerini üstün bir kalitede tanıtmaya devam edeceğimiz yeni sayılarımızda buluşmak üzere.

PC GAMER-TÜRKİYE

KRN'den 24 aya varan vade

Bilgisayar Fiy

Televizyon, Radyo, Faks, Müzik Seti; Hepsi Birarada

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA

İntel® Pentium® II CELERON 333 / 366 / 400 & Pentium® II 350 / 400 / 450 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard, 14"0,28 Monitör, 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 128 MB SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 3.5" Floppy • Creative® Ses Kartı • 40 x U.K Creative® CD ROM • 56.6K Internal Fax Modem • TV Kartı • Radyo Kartı • ATX KRN KASA • Subwoofer Ses Sistemi • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Toz Örtüsü • CD BOX • Ekran Filtresi • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD+Kitapçık)

ÜRÜN ADI	Peşin Fiyat	3 Taksit USD		5 Taksit USD			12 Taksit USD		24 Taksit USD	
		Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit		Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit
FULL MULTIMEDIA PII 333 CLRN	1.395 (KDV Hariç)	545	545 x 2	334	334 x 4	Hemen Teslim	405	114 x 12	405	66 x 24
						1 ay sonra	389		389	
						3 ay sonra	273		273	
						5 ay sonra	74		74	
FULL MULTIMEDIA PII 366 CLRN	1.441 (KDV Hariç)	563	563 x 2	345	345 x 4	Hemen Teslim	417	118 x 12	417	68 x 24
						1 ay sonra	400		400	
						3 ay sonra	281		281	
						5 ay sonra	77		77	
FULL MULTIMEDIA PII 400 CLRN	1.500 (KDV Hariç)	587	587 x 2	359	359 x 4	Hemen Teslim	431	122 x 12	431	70 x 24
						1 ay sonra	414		414	
						3 ay sonra	291		291	
						5 ay sonra	79		79	
FULL MULTIMEDIA PII 350	1.579 (KDV Hariç)	617	617 x 2	378	378 x 4	Hemen Teslim	454	128 x 12	454	74 x 24
						1 ay sonra	436		436	
						3 ay sonra	306		306	
						5 ay sonra	83		83	
FULL MULTIMEDIA PII 400	1.791 (KDV Hariç)	700	700 x 2	428	428 x 4	Hemen Teslim	515	145 x 12	515	84 x 24
						1 ay sonra	494		494	
						3 ay sonra	348		348	
						5 ay sonra	95		95	
FULL MULTIMEDIA PII 450	2.098 (KDV Hariç)	820	820 x 2	502	502 x 4	Hemen Teslim	603	170 x 12	603	88 x 24
						1 ay sonra	579		579	
						3 ay sonra	407		407	
						5 ay sonra	111		111	

Taksitli fiyatlara KDV dahildir.

KRN ELEGANT SUPER MULTIMEDIA

İntel® Pentium® II CELERON 333 / 366 / 400 & Pentium® II 350 / 400 / 450 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 14"0,28 Monitör • 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 64 MB SDRAM • 3.2 GB Harddisk • 3,5" Floppy • Creative® Ses Kartı • 40 x UK Creative® CD Rom • ATX KRN KASA • Süper Hoparlör • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD BOX • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD + Kitapçık)

ÜRÜN ADI	Peşin Fiyat	3 Taksit USD		5 Taksit USD			12 Taksit USD		24 Taksit USD	
		Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit		Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit
KRN SUPER MULTIMEDIA 333 CLRN	1.039 (KDV Hariç)	406	406 x 2	248	248 x 4	Hemen Teslim	354	91 x 12	316	49 x 24
						1 ay sonra	304		304	
						3 ay sonra	214		214	
						5 ay sonra	58		58	
KRN SUPER MULTIMEDIA 366 CLRN	1.085 (KDV Hariç)	424	424 x 2	259	259 x 4	Hemen Teslim	328	94 x 12	328	53 x 24
						1 ay sonra	315		315	
						3 ay sonra	221		221	
						5 ay sonra	60		60	
KRN SUPER MULTIMEDIA P II 400 CLRN	1.444 (KDV Hariç)	447	447 x 2	274	274 x 4	Hemen Teslim	343	98 x 12	343	56 x 24
						1 ay sonra	329		329	
						3 ay sonra	231		231	
						5 ay sonra	63		63	
KRN SUPER MULTIMEDIA P II 350	1.222 (KDV Hariç)	478	478 x 2	292	292 x 4	Hemen Teslim	362	104 x 12	362	59 x 24
						1 ay sonra	348		348	
						3 ay sonra	244		244	
						5 ay sonra	67		67	
KRN SUPER MULTIMEDIA P II 400	1.433 (KDV Hariç)	560	560 x 2	343	343 x 4	Hemen Teslim	415	119 x 12	415	67 x 24
						1 ay sonra	398		398	
						3 ay sonra	280		280	
						5 ay sonra	76		76	
KRN SUPER MULTIMEDIA P II 450	1.741 (KDV Hariç)	681	681 x 2	416	416 x 4	Hemen Teslim	500	144 x 12	500	81 x 24
						1 ay sonra	480		480	
						3 ay sonra	338		338	
						5 ay sonra	92		92	

Taksitli fiyatlara KDV dahildir.

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI

0216 415 79 79-6

0212 288 14 26

www.sentim.com.tr

KAMPANYAYA NASIL KATILACAKSINIZ?

1-Peşinatı yatırmanız kampanyaya katılmak için yeterlidir. **2**- Taksitli fiyatlara KDV dahildir. **3**- İlk senet tarihi 31. 3. 1999'dur. **4**- Peşinatlar, SENTİM Merkez Binası'na veya Toprakbank Bahçekapı şubesi 364504-02 nolu Dolar hesabına yatırılabilir. **5**- Peşinat dekontunun aslını nüfus cüzdanınızın önlü arkalı fotokopisiyle Sentim Merkezi'ne gönderiniz. Belgeler merkezimize ulaştığında sözleşmenizle yapılması gereken işlemleri içeren bir yazı adresinize ulaştırılacaktır. **6**- Sentim tarafından kampanyaya katılması uygun bulunmayanların ilk taksitleri, kendilerine iade edilecektir. İlk taksitin yatırılması iştirakçiliğin kabul edildiği anlamına gelmez. Sentim ek teminatlar isteme hakkına sahiptir. Kampanyadan ayrılmak isteyen iştirakçilere, yapmış oldukları ödemeler, başvuru tarihinden 4 ay sonra teslim edilecektir. **7**- Tüm teslimatlar, bedeli alıcıya ait olmak üzere kargoyla yapılacaktır. **8**- Teslimatlar evrakların eksiksiz olarak doldurulup tamamlanmasından sonraki 10 işgünü içerisinde yapılacaktır.

SENTİM

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **Afyon** *Afbim Bilgisayar* Tel: 0272 214 10 32 • **Antalya** *İşel Bilgisayar* Tel: 0242 248 34 28 • **Ankara/Emek** *Puma Elektronik* Tel: 0312 353 51 50 • **Aydın** *Gonca Bilgisayar* Tel: 0256 213 55 56 • **Bartın** *Barbim Bilgisayar* Tel: 0378 228 52 50 • **Batman** *Ertuğrullar Bilgisayar* Tel: 0488 213 44 54 • **Bolu** *Akademi* Tel: 0374 215 10 04 • **Çanakkale** *Terzioğlu Bilgisayar* Tel: 0286 217 18 03, *Profesyonel Bilgisayar* Tel: 0286 566 41 80 • **Denizli** *Aktif* Tel: 0258 263 16 85, *Tümay Bilgisayar* Tel: 0258 241 65 59 • **Burdur** *Burbem Bilgisayar* Tel: 0248 233 41 70 • **Bursa** *Data* Tel: 0224 250 17 00 • **Diyarbakır** *Orjin Bilgisayar* Tel: 0412 223 47 18, *Bilişim* Tel: 0412 223 75 66 • **Edirne** *Bilgiseven İletişim* Tel: 0284 214 36 27 • **Elazığ** *Fırat Bilgisayar* Tel: 0424 238 26 93 • **Erzurum** Ernama Tel: 0442 235 11 58 • **Eskişehir** *Öncü* Tel: 0222 233 53 52 • **İstanbul Mecidiyeköy** *Çözüm Bilgisayar* Tel: 0212 211 98 84, **Zeytinburnu** *TST* Tel: 0212 558 12 54, **Üsküdar** *Aydeniz Bilgisayar* Tel: 0216 310 72 38, **Bakırköy** *Alperen Bilgisayar* Tel: 0212 660 45 66, **Kadıköy** *Penta* Tel: 0216 330 71 34, *Ulular* Tel: 0216 349 69 65, **Levent** *İsomak Ltd. Şti.* Tel: 0212 268 58 87, **Sultanbeyli** *Deniz Bilgisayar* Tel: 0216 398 17 63, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15, **Pangaltı** *Ataman Bilgisayar* Tel: 0212 241 51 21 - 240 34 57, **Unkapanı** *Candan Bilgisayar* Tel: 0212 512 33 24 - 512 92 90, **Şişli/Perpa** *Çözüm Teknik* Tel: 0212 221 43 43,

S E N T İ M , K U ... K A N Ş İ R K E

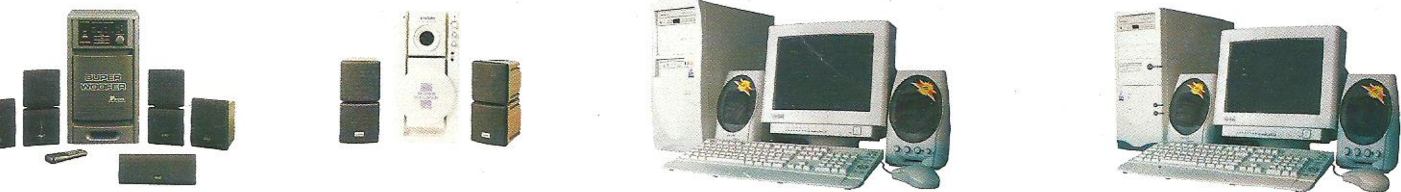
ayda **49$** taksitle

atına STÜDYO



r keseye uygun koşullara göre ayarlanmış taksitlerle şimdi herkes KRN sahibi olacak. Üstelik Dünya'nın en prestijli bilgisayar komponentleriyle ltimedia ortamında zevkli bir çalışma ortamı bulacaksınız; ***Creative*** 40X uzaktan kumanda CD-ROM sürücü, "Subwoofer"lı profesyonel ses temleri, ***Microsoft*** mouse, ***Creative*** ses kartı, ***QDI BX*** 'chipset'li 100 MHz mainboard, 100 MHz SDRAM, ***Unikey*** Windows 98 Q Türkçe klavye. de şartlarınızı belirleyip katılım başvurunuzu yapın. Böylece; hem KRN'nin nitelikli bilgisayarlarına hem de KRN' de standart olan **ış sonrası destek** avantajına sahip olun.

es sistemi ve model seçenekleri

















i *Laser* Tel: 0212 630 33 33, **Cihangir** *Deniz Computer* Tel: 0212 245 36 86, **Fındıklı** *Pronet Bilgisayar* Tel: 0212 249 27 14, **B.Çekmece** *Rema Bilgisayar* Tel: 0212 882 11 89, **Avcılar** *SE-TA* Tel: 0212 591 80 08, **Beyoğlu** *Şeref Bilgi İşlem* Tel: 0212 235 79 70 / 3 hat, **Fatih** *TDAV Bilgisayar* 2 635 62 05 - 06 • **Isparta** *Olgu* Tel: 0246 232 23 57 • **İzmit** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37, *Çağbul Bilgisayar* Tel: 0262 324 93 98, **Gebze** *Savbim Bilgisayar* Tel: 0262 643 82 72 • **İskenderun** *Biltek Bilgisayar* Tel: 0362 613 98 09 • **İzmir** *EGE Pronet* Tel: 0232 425 33 66, *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* 32 422 18 66, *ELK - BİL. Cihaz Mak. Don.* Tel: 0232 368 36 68, *Fabim Bilgisayar* Tel: 0232 342 34 34, *Saybim Bilgisayar* Tel: 0232 364 37 80 • **Kahramanmaraş** *Bilmar Bilgisayar* Tel: 0344 223 82 96, *Seza Bilgisayar* Tel: 0344 223 63 44 • **Kastamonu** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **Kars** *İletişim* 74 212 01 60 • **Kırklareli** *Defne Computer* Tel: 0288 212 03 14 • **Kırklareli/Lüleburgaz** *RGB Computer* Tel: 0288 412 44 06 • **Kütahya** *Bilçağ Bilgisayar* Tel: 0274 216 88 34 • **Manisa** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **Merzifon** *Ekol* Tel: 0358 513 46 21 • **Muğla** *Beta Comp. Ltd. Şti.* Tel: 0252 214 69 33, n *Erbim* Tel: 0252 316 88 57, • **Marmaris** *Alesta Bilgisayar* Tel: 0252 413 36 33 • **Ordu** *ProBim* Tel: 0452 223 31 95 • **Rize** *Varol* Tel: 0464 214 28 63, Yapıtek Tel: 0464 715 51 08 • **Sakarya** *BD Bilgisayar* Tel: 0264277 63 37 • **Samsun** *Samnet* Tel: 0362 230 40 21 • **Sivas** *Özsoft* 46 225 29 47 • **Tekirdağ Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95 • **Tekirdağ/Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04 / 4 hat • **Trabzon** *Ata Bilgisayar* 0462 326 12 15 • **Yalova** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **Zonguldak** *Arslan* Tel: 0372 253 64 34, 322 25 30

MEDIAK

L E R G R U B U K U R U L U Ş U D U R

Sinsice Yaklaş. Saklan. Pusuya Yat. Saldır. Öldür.

Bu ay bir çok harika demomuz var. Bunlardan biri de ortalıkta süründüğünüz, muhafızları ve baygın bedenlerini karanlık köşelere sakladığınız, şık bir action-adventure örneği olan *Thief: The dark Project.* Bu oyun first-person shooter dünyasını yeniden yorumluyor. Bir göz atın.

Bunun dışında size *Test Drive 5* (bu demoda *PC Gamer*'a özel bir de araba var) ve Roberta Williams'ın yeni adventure'ı *King's Quest: The Mask of Eternity* demosunu sunuyoruz. Bunlar sizi yorarsa *Carnivores*'la kısa bir dinazor avına çıkabilirsiniz.

Ayrıca *Duke Nukem 3D, Starcraft* ve *Quake II* gibi oyunlar için çok ilginç add-on'larımız var; ama burada tüm add-on'ların detaylarını inceleyecek kadar yerimiz yok. Bunları CD'nin ADD-ONS dizininde bulabilirsiniz. Bu güzelliklerle, en sevdiğiniz oyunlarınıza yeni bir hayat verebilirsiniz. CD'mizde görmek istediğiniz başka add-on'lar varsa *bharms@pcgamer.com* adresine mesajlarınızı gönderin ve CD editörümüz Internet'in vahşi ortamında bunların izini sürsün.

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Soruları da (FAQ) bulacaksınız. Ayrıca CD kabındaki listede *Red Baron 3D* olarak görünen demonun yerini *Pro Pilot 99*'un aldığına dikkat edin.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Thief: The Dark Project*'in demosunu yüklemek için *X:\THIEFD.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Thief*'in setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

*** İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.**

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY

Evet doğru! Zıplayan maymun geri döndü.

DEMOLAR

Menü ekranı, istediğiniz zaman istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "READ-ME" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

PC GAMER DISC — Created with NeoBook for Windows 95

Demos · Database · Add-ons · Internet · Coconut Monkey · Exit

Welcome!

Yes, it's another great installment of computer gaming's best CD-ROM. We've got an awesome collection of gaming goodness for you this month, starting with a fully playable demo of Looking Glass' entralling first-person shooter — *Thief: The Dark Project*. That's quickly followed by Sierra's latest King's Quest game, *Mask of Eternity*. Give *Test Drive 5* a whirl, and you can even drive the exclusive *PC Gamer*-mobile! Who said Christmas was over?

MARCH'S FEATURE DEMO: THIEF

Sneak, hide, lurk, and kill in this fully playable demo of Looking Glass' brilliantly original new 3D game.

ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*'de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Thief: The Dark Project

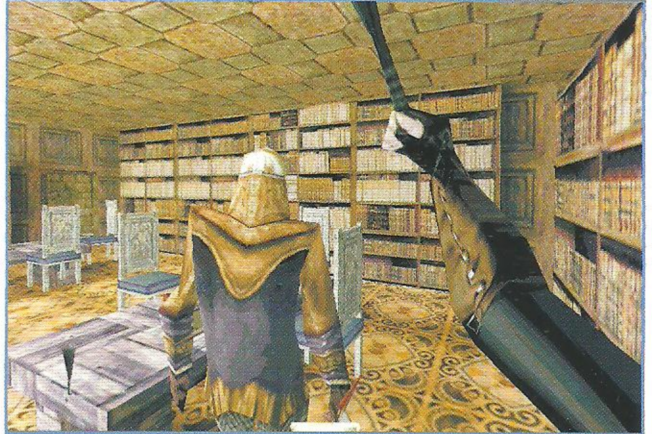
YÜKLEME \THIEF\THIEF.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 60MB hard disk alanı; 1MB SVGA ekran kartı; DirectX

Garrett, büyü teknolojisinin ve ilkel güçlerin bir arada olduğu antik bir şehirde yaşayan bir hırsızdır. Günün birinde hırsızlar birliği tarafından üyeliğe kabul edilir. Eğitimini tamamladıktan sonra bazı önemli malzemeleri çalmakla görevlendirilir. Kulağa basit gelebilir; ama işin iç yüzü hiç de öyle basit değil.


Şuna bakın, kilisenin önünde ölü bir adam! Acaip bazı yeteneklerinizi olmadan bu ölüyü arkadan vurmanız çok zor.

Thief: The Dark Project demosu Garrett olarak oynamanızı ve çevrede aşırılacak, çalınacak iyi bir şeyler aramanızı sağlıyor. Demoyu başlattıktan sonra kontrol, ekran ve ses özelliklerine ulaşabileceğiniz Options bölümüne girin. Standart kontrolleri aşağıda listeledik; ama bunları keyfinize göre düzenlemek isterseniz Customize Controls tuşuna basın ve değişikliklerinizi girin. Oynamalarınızı tamamlayınca da Done'a tıklayın.

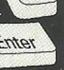

Bu oyunda büyük bir savaşçı sayılmazsınız, yani en iyisi bu muhafıza arkadan saldırın ve onu jopunuzla pataklayın.

Aksiyona geçmek için New Game'i seçin. Demo, bir eğitim görevi dışında tam oyundaki ilk görevin bir de kısaltılmış versiyonunu sunuyor. Garrett'ın dünyadaki en iyi dövüşçü olmadığını aklınızdan çıkarmayın. Kısa çarpışmalarda kendini koruyabiliyor; ama adamımızın esas gücü, kimseye fark ettirmeden hareket edebilme ve arkadan vurma yeteneğinin altında yatıyor. Bu yeteneklerden faydalanmak için kusursuz bir eğitimden geçeceksiniz; ancak asıl mesele, oyuna geçtikten sonra bunları kullanıma sokmanızda. Eğer birini öldürmek zorunda kalırsanız cesedi kuytu bir köşeye saklayın; bu ortaya çıkarsa alarmlar çalacaktır ve bu da suyunuz ısındı demektir. Unutmayın, kullanabileceğiniz en iyi silah, sürpriz ögesi. Muhafızlara sessizce arkadan yaklaşın ve onlara bir güzel sopa çekin. Kılıcınıza, sadece yapacak başka hiçbir şeyiniz kalmadığında başvurun. Aklınızdan çıkarmamanız gerken son bir şey daha var; farklı zeminler birbirinden farklı bir gürültü çıkarıyor. Halılar sessizken tahta ve metal döşemeler gürültülü. Bu da muhafızları varlığınızdan haberdar ediyor. Bu tip zeminlerden geçerken yavaş yürüyün. Duvarlardaki meşaleleri söndürmek için su oklarını kullanabilir ve faaliyetlerinizi gizlemek için daha karanlık bir ortam yaratabilirsiniz.


Hey, bu adamın işi bitmiş görünüyor! En iyisi daha fazla muhafız ortaya çıkmadan ondan kurtulun.

ÖZEL NOT: *Thief: The Dark Project* demosu masaüstünüze kısa yol atmıyor. Oyunu oynamak için demonun dizinine girmeli (C:\thief) ve thief.exe'ye çift tık yapmalısınız.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket 
Geri Hareket 
Sola Dön 
Sağa Dön 
Yukarı Bak Sol 
Aşağı Bak 
Sola Yat 
Sağa Yat 
Çömel/Kalk 
Saldırı MOUSE'DA SOL TIK
Nesne Kullanma MOUSE'DA SAĞ TIK

DİAMOND

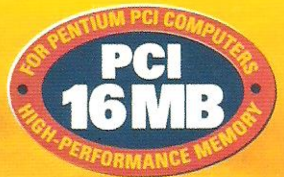
Monster FUSION



3D Voodoo ve uçuran 2D hız bir arada

- 3Dfx Voodoo Banshee teknolojisi
- Tamamen bütünleştirilmiş 3D ve 2D grafik
- Gerçek 128 bit Windows hızlandırması
- 60 fps hızına ulaşan şok edici 3D oyun performansı
- Kapsamlı oyun desteği: Glide (Voodoo ve Voodoo2), Direct3D ve MiniGL







TURKIYE GENEL DISTRIBUTORU

MULTIMEDYA BILGISAYAR

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakı rköy:** (0212) 572 16 24

www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

MULTIMEDYA

SATIŞ NOKTALARIMIZ

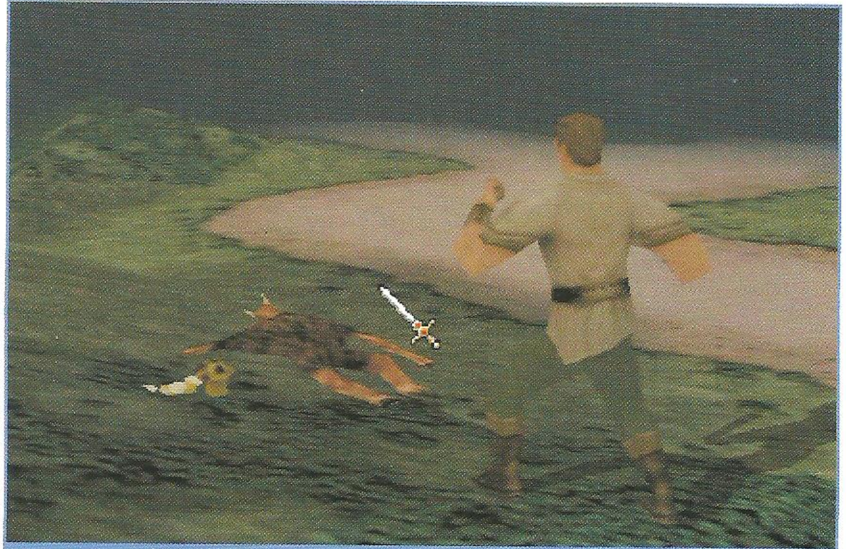
CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİ ZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

King's Quest: Mask of Eternity

YÜKLEME	\MASKDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(206) 644-4343
TÜRÜ	: Roleplaying
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 200MB hard disk alanı; DirectX; Mouse

Daventry krallığında işler tıkırında gitmektedir ve halk Kral Graham'ın hükümdarlığı altında yaşamaktan memnundur. Ta ki bir iblis ortaya çıkıp *Mask of Eternity*'i parçalara ayırıncaya ve eğlenceyi ateşleyinceye kadar. Connor ismindeki genç bir adam maskenin parçaları gökten yağarken ortalıkta dolanmaktadır. Parçalardan biri Connor'ın ayağının dibine düşer, o da bunu yerden alır. O anda köydeki diğer insanların tümü taşa dönüşür ve doğal olarak Connor yanlışları düzeltmek ve Davetry'i eski mutlu günlerine kavuşturmak zorundadır.

Efsanevi Roberta Williams tarafından tasarlanan *King's Quest: Mask of Eternity* demosu, Connor'ın ilk serüvenlerinden bir bölümünde oynamanızı sağlıyor. Herkesin nasıl taşa dönüştüğünü gösteren kısa giriş filmini izledikten sonra Connor'ın kontrolünü alıyorsunuz.



Kötü adamlardan birini öldürmek için kılıcı adamın üstüne taşıyın ve tıklayın. Connor, gerisini halledecektir.



Daventry'i ele geçirmeye çalışan bir pislik var. Kılıcınızı çekin ve ona gününü gösterin.

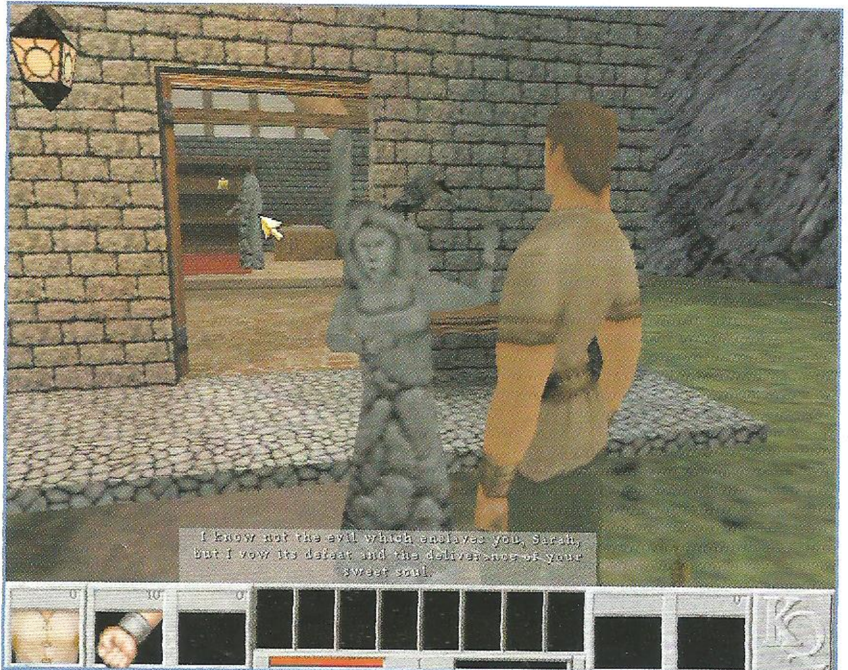


Ha ha! Bu onu parçalara ayırır. Kötü adamlara karşı daima hazırlıklı olun.

Karşılaştığınız bazı nesneleri toplayabildiğinizi göreceksiniz. Connor'ı nesnenin üstüne doğru hareket ettirmeniz ve mouse'la buna tıklamanız yeterli. Bir binaya girerken, bir noktada durup mouse'u odanın içinde hareket ettirerek ele geçirebileceğiniz nesneleri aramak iyi bir fikir. Ayrıca neyi alıp neyi bırakacağınıza karar verirken seçici olun. Bir sürü çer çöple çıkmaza girmek istemezsiniz, değil mi?

Yol boyunca kafanızı uçurmak isteyen kötü adamlara rastlayacaksınız. Çarpışmaya girmek için aşağıdaki menü çubuğunda bulunan kılıç ikonuna tıklayın; mouse kursörü bir kılıç şekli alacak. Kılıcı öldürmek istediğiniz pisliğin üzerine getirin ve tıklayın. Bunun üzerine bir kafa uçurma savaşı başlayacak (şansınız varsa uçan kafa diğer adamınki olur, sizinki değil).

Demo, *King's Quest* dünyasından hoş enstantaneler sunuyor. Bu adventure serisi yıllardır ortalıkta, yani bu demoyu beğenirseniz, herhangi bir oyun dükkanında bulabileceğiniz eski oyunlara da bir göz atmak isteyebilirsiniz.



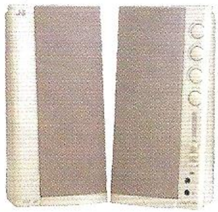
Hmm, bu kadın az önce benimle konuşuyordu, şimdiyse taş olmuş. Sanırım burada neler döndüğünü ortaya çıkarmam gerekiyor.



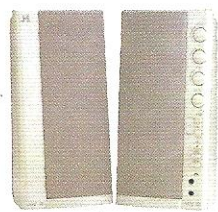
GAME BEAST

- 480 watt
- Subwoofer Built into Main Speaker
- Advanced 3D Surround technology
- 3" Woofer, 3" Midrange/High Frequency Drives
- Dual Headphone Jacks
- 80-20,000Hz Frequency Response
- Main Volume, Bas Boots & Power controls
- 3D on/off Button

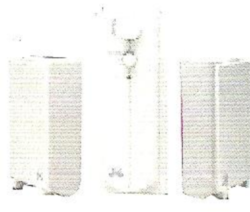
Bu ses sizi ÇILDIRTACAK!



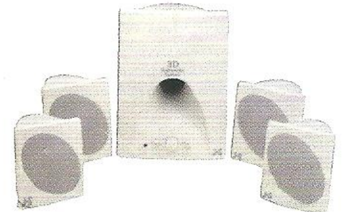
JS-100
240 Watt PMPO 3D Speaker



JS-300
500 Watt PMPO 3D Equaliserli Sistem



J-6901
420 Watt monitore monte Subwoofer Sistem



J-7906
630 Watt PMPO
Inferno 3D Max 4.1 Kanal Surround s'stem



TURKIYE GENEL DISTRIBUTORU
MULTIMEDYA BILGISAYAR

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakı rköy:** (0212) 572 16 24
www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

SATIŞ NOKTALARIMIZ

CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİ ZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

Test Drive 5

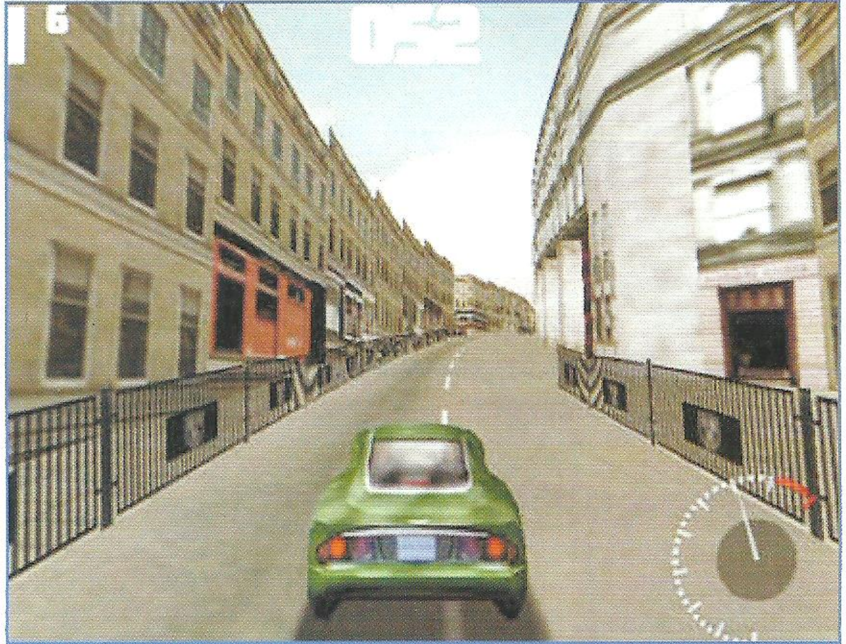
YÜKLEME \TD5DEMO\TD5DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400

TÜRÜ : Yarış
ÜRETİCİ FİRMA : Accolade
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 15MB hard disk alanı; DirectX

Yarışmak harikadır. İster Daytona 500'ün 35'inci turunda olun, ister komik arabanızla lastik yakın ya da gerçekten sinirli bir sürü polisi eski bir toprak yolda peşinize takın; saçlarınızı uçuran rüzgarın, ağzınıza dolan tozun ve kulağınızın dibinde vızıldayan kurşunların verdiği hisle kıyaslanabilecek çok az şey vardır. Yarışmak insanın ruhunda vardır ve türü ne olunsa olsun bu duyguyu en iyi araba yarışları verir.



Pistteki düzlüklerin avantajını kullanmalısınız. Bas Gaza bırak gitsin!

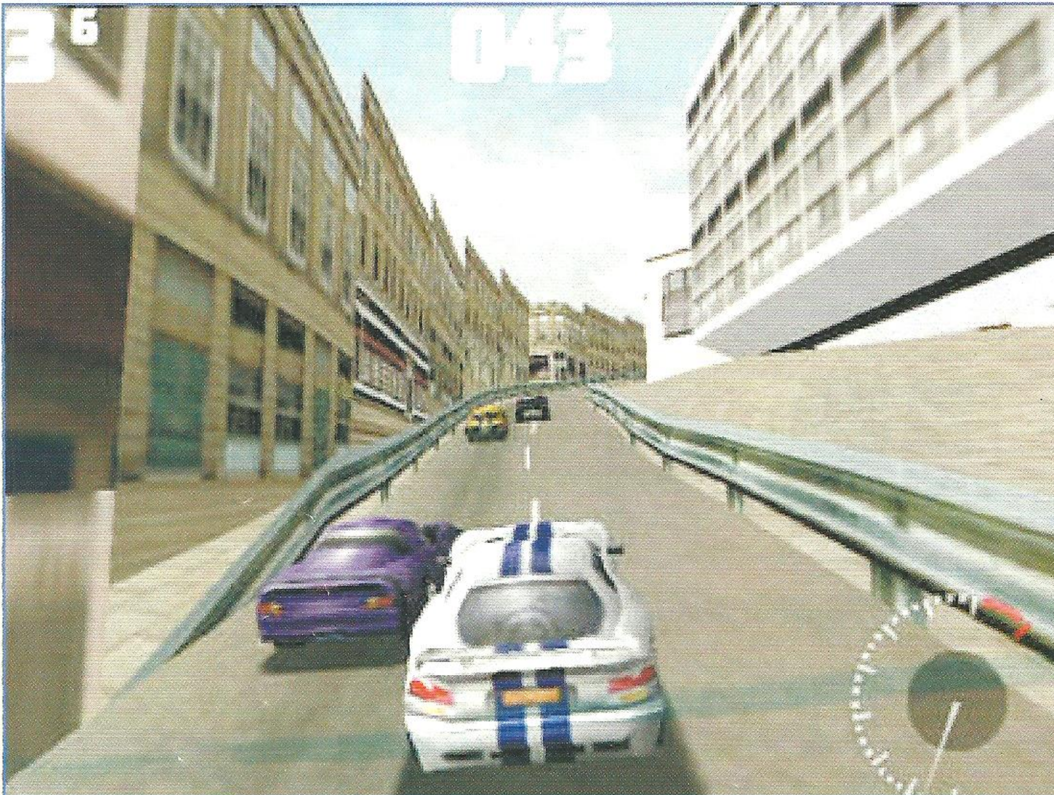


Yarışmacıların büyük bölümünü arkada bıraktınız mı biraz daha sakin kullanabilirsiniz. En nihayetinde bu Amerikan yapımı canım arabayı hurdaya çevirmek istemezsiniz, değil mi?

Size, Accolade'in uzun soluklu yarış serisinin en sonuncusu olan *Test Drive 5*'i sunuyoruz. Demo, ya bir Dodge Viper ya da 1969 Chevy Camaro'nun özel bir PC Gamer modeliyle bir tur atmanızı sağlıyor (önyargılı olduğumuzdan falan değil ama bizce Camaro her koşulda Viper'ın tozunu attırır).

Demoyu başlattıktan sonra (software-only'i de seçebilirsiniz, PC'nize uyana göre 3Dfx hızlandırılmış versiyonu da) Options menüsüne girin. Game Options, polis ve trafik seçeneklerini isteyip istemediğinizi belirlemenizi sağlıyor. Ayrıca yarış stili olarak da arcade ya da simulasyonu seçebiliyor ve zorluk ayarı yapabiliyorsunuz. Kontrollerin olduğu bölüme girin ve Camaro'nuzu klavyeden mi, gamepad'den mi kontrol edeceğinizi seçin. Farklı kontroller kurmak için Configure düğmesine tıklayın.

Tüm bu ıvır zıvırı halledince yarışa hazır olacaksınız. Yarış zaman sınırlı, yani belli sürelerde geçmeniz gereken checkpoint'ler var. Dolayısıyla elinizi çabuk tutun. Gazı kökleyin ve birileri yolunuza çıkarsa bırakın bunun icabına sigorta şirketi baksın, parasını da kazansın.



Yolumdan çekilsene aptal! Sürüş hızlı ve ateşli, yol ise dar. Zincirleme bir kaza için elverişli koşullar (!)

Requiem: Avenging Angel

YÜKLEME \REQUIEM\REQDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 261-3454

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: 3DO
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 108MB hard disk alanı; 3Dfx-tabanlı ekran kartı; DirectX

Cennet'te ikinci bir savaş sürmektedir ve Fallen diye bilinen bir grup isyankar melek, insan neslini yok etmek için dünyaya doğru harekete geçer (Şimdi, bunu yapmayı neden istiyor olabilirler ki? Hepimiz bu denli barış doluyken ve hemcinsimiz olan erkek, kadın ve çocuklara her ne pahasına olursa olsun yardım etmeye bu kadar hazırken...). Buna karşılık olarak Cennet, Fallen'ların planının önüne geçmek için sadık bir melek olan Malachi'yi gönderir. Savaş, Cehennem, Dünya ve uzayın derinlikleri arasında geçecek ve pek de hoş olmayacak.

Requiem: Avenging Angel demosu, tam oyundan bir parça aksiyon denemenizi sağlıyor. Ama bir level'ı baştan sona oynamak yerine, yolunuza birçok şeytan ve diğer düşmanlar çıkaracak olan, oyunun büyük patronlardan biriyle yüz yüze geleceksiniz.

Demoyu başlattıktan sonra ekran, ses ve kontrol ayarlarınızı yapmak için Options bölümüne girin. Bir şeyleri değiştirirseniz önce Save Config düğmesine sonra da Default'a tıklayın. Böylece yeni konfigürasyonunuz standart olarak kaydedilecek ve demoyu her oynadığınızda seçeneklerinizi yeniden girmek zorunda kalmayacaksınız. Bu işler hallolunca New Game'e tıklayarak demoya geçin.

Belirttiğimiz gibi oyunun tam versiyonundaki büyük şeytanlardan biriyle yüzleşeceksiniz. Hem melek gücüne hem de makinalı tüfek gibi geleneksel silahlara ve sadece belli yaratıklar üzerinde kullanabileceğiniz belli silahlara sahipsiniz. Size hangisinin kimi öldürdüğünü söylemeyeceğiz, bunu anlamak da eğlencenin bir parçası.

Requiem'in tam versiyonunun bu yılın başlarında çıkması gerekiyor. Tam oyun çok daha fazla level, daha çok silah ve tabii ki öldürmeniz için daha fazla kötü adam içeriyor.

ÖZEL NOT: *Requiem: Avenging Angel* demosu, PC'nizde 3Dfx tabanlı bir ekran kartı olmasını gerektiriyor. Eğer öyleyse, hadi şu şeytanların işini bitirin.



İşte çirkin görünümlü bir melek. Tahmin edin, bu kim? Sizsiniz! Şu kanatlara bir bakın!



Melek güçleriniz oldukça fantastik ve bunlardan biri de gerçekten harika olan lightning bolts. Cayır cayır yanacaksın, pis şeytan!

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	E
Geri Hareket	D
Sola Dönüş	S
Sağa Dönüş	F
Zıplama	Spacebar
Ateş	MOUSE'DA SOL TIK
Güçler/Silahlar	A
Diğer Güç	T
Diğer Silah	W



Bu, demoda yüz yüze geleceğiniz en zor düşman. İsmini doğru şekilde telaffuz etmek için dilinizi koparıp alnınıza dolamanız gerekiyor. Hadi bakalım, bekliyoruz.

Uprising 2: Lead and Destroy

YÜKLEME \U2DEMO\UPRISING.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 261-3454

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: 3DO
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM: 46MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; DirectX

Uprising'in ilkinde İmparator'a karşı savaşmış ve sonunda kazanmıştınız. Şimdiyse galaksinin dört bir yanına yayılan insan yerleşmelerinin mirasçısı olan en eski askeri güçsünüz. İmparatoru nasıl alt edebildiğinizi şimdi keşfettiniz; çünkü onlar iki ayrı cephede savaşıyorlardı, size ve Trich adlı bir yaratık ırkına karşı. Trich, hiç yenilmedi ve tüm galaksiyi silip süpürmek için oldukça istekli.

Uprising 2: Lead and Destroy demosu tam oyundan iki level oynamanızı sağlıyor. İlki, oyunu oynarken yapmanız ve yapmamanız gerekenleri öğreten basit bir eğitim görevi. Diğeri ise Trich'e karşı bir sıcak savaş alıştırması. Oyuna hakim olmak için eğitim görevini tamamlamanızı öneririz.

İlk *Uprising*'i oynadıysanız ne yapacağınızı hemen hemen biliyorsunuzdur. Oynamadıysanız, yol gösterici bir ses her level'ın başında size görev bilgilerini verecek. Başlangıçta esas amacınız sadece düşman hedeflerini yok etmek. Waypoint'leri takip edin ve yolunuza çıkan her şeyi yok edin. İki ayrı ateş modunuz var; füzeleri daha büyük hedefler için saklayın, aksi taktirde siz zararlı çıkabilirsiniz.



Bu mini üssü bulmak için waypoint'leri takip edin. Önce savunmasını çökertin, sonra da binaları vurun.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	W
Geri Hareket	S
Sola Adım	A
Sağa Adım	D
Silah 1	MOUSE'DA SOL TIK
Silah 2	MOUSE'DA SAĞ TIK
Kuşbakışı Harita	R
Kaleye Zıplama	C
Sürat Jetleri	Spacebar
Canlanma	HERHANGİ BİR TUŞ
HUD'u değiştirme	Backspace

Warzone 2100

YÜKLEME \WZDEMO\WARZONEDEMOCD.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 31MB hard disk alanı; DirectX

Savaş oyunları her zaman oyuncular tarafından çok sevilmiştir. İster *The Operational Art of War* gibi ölümüne bir tarihi oyun olsun, ister *Red Alert* gibi real-time strateji oyunları olsun, bunlar bize silahlı mücadelede çok gerekli olan tespitleri sağlamışlardır. Bununla birlikte bir sürü karmaşık işle uğraşmanızı da gerektirmezler. Söz gelimi, Birleşmiş Milletler'in itirazları ya da 20 yıl öncesinden kalma bazı antlaşmalar gibi ilk etapta asla onaylanmaması gereken şeyler karşınıza çıkmaz.

Eidos ve Pumpkin Studios'un sıkı tayfası Warzone 2100'ü yaratmak için bir araya geldi. Demo, 400 yeni teknoloji ve 2000'e kadar birim sunmayı vaat eden tam oyundan bir tat sunuyor. Demo oyunun ilk görevi sırasında geçiyor ve bir eğitim ile üç çarpışma görevini denemenizi sağlıyor.

Demo üç ayrı seçenekle geliyor; Direct3D hızlandırılmış, 3Dfx hızlandırılmış ya da software-only render'lanmış. Bilgisayarınıza uygun olanı seçin ve oyuna geçin. Options düğmesi, zorluk, kaydırma hızı vs. gibi şeyleri değiştirmenizi sağlıyor. Eğlenceye başlamak için Demo'ya tıklayın, burada Tutorial ile Fast Play arasında seçim yapacaksınız. Tutorial nasıl savaşacağınızı gösterirken Fast Play doğrudan aksiyona geçmenizi sağlıyor.

Demoya geçince birimlerinizi ve üssünüzü göreceksiniz. Ekranın sola altında bir dizi menü var, ne işe yaradıklarını görmek için mouse'u her bir seçeneğin üstüne getirin; inşa, dizayn, vs.

Tüm real-time strateji oyunlarındaki gibi bir yandan savaşırken, bir yandan da kaynak yönetimi yapmanız gerekiyor. Ne yapılması gerektiğini anlayana kadar oyundaki ayrıntıları gözden geçirin ya da daha iyisi Tutorial'ı tamamlayın.



Sol alt köşedeki küçük menüden farklı seçeneklere ulaşabilirsiniz. Mouse'u üzerine taşıyarak her bir düğmenin ne işe yaradığını görün, ardından da aksiyona geçin.

KONTROL TUŞLARI

Konsolu Açma	Ins
Standart Menzil	I
Kısa Menzil	O
Ortalama Hasarda Geri Çekilme	<
Ağır Hasarda Geri Çekilme	>
Asla Geri Çekilmeme	/
Gerektiğinde Ateş Et	F
Ateş	E
Ateşkes	C
Savunma Durumu	G
Takip	P
Devriye	Q
Dur	S

ALFA DATA COMPUTER





ALFA BLUE

INTEL 440EX/LX AGP M.BORAD
32 MB S-DIMM RAM
2.1 GB ULTRA/DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE AGP VGA
14"0.28DPI DIGITAL MONITÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
AT MINI TOWER CASE
MOUSE-Q TR. KLAVYE
32 BIT PCI ETHERNET KARTI

INTEL CELERON	300A	479.-
INTEL CELERON	333A	489.-
INTEL CELERON	366A	529.-
INTEL CELERON	400A	569.-

ALFA POWER

INTEL 440EX/LX AT M.BORAD
32MB S-DIMM RAM
3.2GB ULTRA/DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE PCI VGA
14"0.28DPI DIGITAL MONITÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
AT MINI TOWER CASE
MOUSE-Q TR. KLAVYE
32X CD-ROM
16BIT SES KARTI+SPK.+MIC.

INTEL CELERON	300A	541.-
INTEL CELERON	333A	551.-
INTEL CELERON	366A	591.-
INTEL CELERON	400A	631.-

ALFA TIGER

INTEL 440BX **ATX 100Mhz** M.BORAD
32MB **100 Mhz** S-DIMM RAM
3.2GB ULTRA/DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE PCI VGA
15"0.28DPI DIGITAL MONITÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
MOUSE-Q TR. KLAVYE
36X CD-ROM
16BIT SES KARTI+SPK.+MIC.

INTEL CELERON	333A	595.-
INTEL CELERON	366A	635.-
INTEL CELERON	400A	675.-
INTEL PENTIUM II	350	730.-
INTEL PENTIUM II	400	883.-
INTEL PENTIUM II	450	1.148.-



SOUND BLASTER LIVE 79.-

12MB DIAMOND 3D/FX



ALFA LEGACY

INTEL **ZX AT/ATX 100Mhz** M.BORAD
32MB **100 Mhz** S-DRAM
3.2GB ULTRA/DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE AGP VGA
14"0.28DPI HYUNDAI 4848 DGT
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	653.-
INTEL CELERON	366A	693.-
INTEL CELERON	400A	733.-
INTEL PENTIUM II	350	788.-
INTEL PENTIUM II	400	939.-
INTEL PENTIUM II	450	1.206.-

ALFA NICE

INTEL 440 **BX ATX 100Mhz** M.BORAD
64MB **100 Mhz** S-DRAM
4.3GB ULTRA/DMA-33 HDD
8MB INTEL 740 AGP 2X VGA
15"0.28DPI HYUNDAI **5870 OSD**
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	780.-
INTEL CELERON	366A	820.-
INTEL CELERON	400A	860.-
INTEL PENTIUM II	350	915.-
INTEL PENTIUM II	400	1.068.-
INTEL PENTIUM II	450	1.333.-

ALFA SPEED

GIGABYTE **BXC 100Mhz** M.BORAD
64MB **100 Mhz** S-DRAM
6.4GB ULTRA/DMA-33 HDD
8MB INTEL 740 AGP 2X VGA
15"0.28DPI HYUNDAI **5870 OSD**
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	823.-
INTEL CELERON	366A	863.-
INTEL CELERON	400A	903.-
INTEL PENTIUM II	350	958.-
INTEL PENTIUM II	400	1.111.-
INTEL PENTIUM II	450	1.376.-



HP 695 C PRINTER 179.-

WIN 98 TR/ING 89.-

YAMAHA 16X4X4 405.-



ALFA PRO

DIAMOND **BT/ATX 100Mhz** M.BORAD
32MB **100 Mhz** S-DRAM
6.4GB **WESTERN DIGITAL** HDD
16MB **CREATIVE TNT** AGP
15"0.28DPI HYUNDAI **5870 OSD**
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	955.-
INTEL CELERON	366A	995.-
INTEL CELERON	400A	1.035.-
INTEL PENTIUM II	350	1.090.-
INTEL PENTIUM II	400	1.243.-
INTEL PENTIUM II	450	1.508.-

ALFA CAD/CAM

ASUS P2B ATX 100Mhz M.BORAD
64MB **100 Mhz** S-DRAM
6.4GB **WESTERN DIGITAL** HDD
16MB **ASUS V3400TNT** VIDEO IN/TV OUT
15"0.28DPI HYUNDAI **5870 OSD**
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	964.-
INTEL CELERON	366A	1.004.-
INTEL CELERON	400A	1.044.-
INTEL PENTIUM II	350	1.098.-
INTEL PENTIUM II	400	1.252.-
INTEL PENTIUM II	450	1.517.-

ALFA PRO CAD

ASUS P2B ATX 100Mhz M.BORAD
64MB **100 Mhz** S-DRAM
8.4GB **WESTERN DIGITAL** HDD
16MB **ASUS V3400TNT** VIDEO IN/TV OUT
17"0.28DPI HYUNDAI 7770 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 Q TR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD-ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON	333A	1.121.-
INTEL CELERON	366A	1.161.-
INTEL CELERON	400A	1.201.-
INTEL PENTIUM II	350	1.256.-
INTEL PENTIUM II	400	1.409.-
INTEL PENTIUM II	450	1.674.-



- Fiyatlara %15 K.D.V. ilave edilecektir.
- Fiyatlarımız Dolar ($) cinsindendir.
- Tüm logo ve markalar sahiplerine aittir.
- Sistemlere işletim sistemi dahil değildir.
- Fiyatlarda değişiklik yapma hakkımız saklıdır.
- Kampanya stoklarla sınırlıdır.

Tamam

intel
HYUNDAI
CREATIVE
ASUS

Şirket Hesaplarımız

Garanti Bankası Erenköy Şb. USD hesabı: 9005101 - TL hesabı: 6201265
İş Bankası Kadıköy Rıhtım Şb. USD hesabı: 3287033 - TL hesabı: 3170156

ASYA BİLGİSAYAR OTOMASYON SİSTEMLERİ İTH.İHR.SAN.TİC.LTD.ŞTİ.

MERKEZ: OSMANAĞA MAH. MÜHÜRDAR FUAT SOK. NO:8 KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: (0216) 330 88 35 - 330 88 36 - 330 88 37 FAX: (0216) 330 88 37
ŞUBE: BATI MAH. DR. ORHAN MALTEPE CAD. NO:22/C PENDİK
TEL: (0216) 390 16 82 - 354 30 48 - 390 04 97 - 390 04 98

Carnivores

YÜKLEME \CARNDEMO \CARNIVORESDEMO.EXE

TEKNİK DESTEK (800) 434-2637

TÜRÜ	: Av Oyunu
ÜRETİCİ FİRMA	: WizardWorks
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 150; 16MB RAM; 45MB hard disk alanı; DirectX; Mouse

MS 2190 yılında bir uzay gemisi, FMM UV-32 adında süper bir gezegen keşfeder. Gezegenin insan yaşamını tamamiyle desteklemeye uygun olduğu halde hareketli arazisi nedeniyle kolonize olmaya elvermediği bildirilir. Ve tabii bir de dinazorlarla doludur! Bir şirket gezegenin kullanım haklarını satın alır ve DinoHunt şirketi kurulur. Siz de onların en yeni müşterilerisiniz.

Av oyunlarının en sonuncusu *Carnivores*'da FMM UV-32'ye bir yolculuk yapıyorsunuz ve muhtemelen dünya üzerinde yaşayan her şey avlanıp soyu tükendiği için dinazor avlıyorsunuz. Demoyu başlatın, avcınızın adını girin ve avlanırken ölürseniz yakınlarınızın DinoHunt'ı sorumlu tutmayacağını açıklayan belgeyi onaylayın.

Buna onay verdikten sonra yeni bir ava başlayın. Demo, av tüfeklerini kuşanarak güçlü Stegosaurus'ların izini sürmenizi sağlıyor.


Carnivores'daki ortamlar uçan dinolarla ve bazı hoş dokunuşlarla geliyor. Stegosaurus avı başlasın!

Eğer diğer avcılık oyunlarını oynadıysanız olayı zaten bilirsiniz. Ancak *Carnivores* biraz farklı; bu oyunda ölebiliyorsunuz. Doğru, dinolar sizi ısırabilir. Gözünüzü sürekli açık tutmalısınız; çünkü siz Steggy'i avlarken civardaki yırtıcı hayvanlar sizi avlıyor olabilir.

Karşılaştığınız tüm hayvanları vurabilirsiniz ama cephanenizi dikkatli harcayın. Oyunun tam versiyonu her türden dinoları avlamanızı sağlıyor ve ayrıca daha fazla silah veriyor.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	A
Geri Hareket	Z
İleri Dönüş	↑
Geri Dönüş	↓
Sola Dönüş	←
Sağa Dönüş	→
Ateş	MOUSE'DA SOL TIK
Silahı Alma	MOUSE'DA SAĞ TIK
Zıplama	Spacebar
Koşma	Shift
Çökme	X
Seslenme	Alt
Dürbün	B

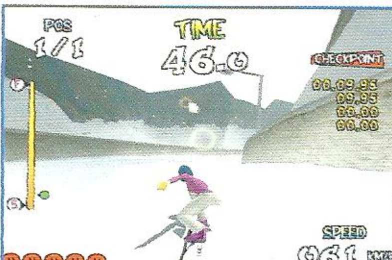
Snow Wave

YÜKLEME \SNOWWAVE\SNOWWAVE.EXE

TEKNİK DESTEK estudios@hammert.com

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Intense Games
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; DirectX

Yamaçların sıradışı insanları her yere yayılınca snowboard'un bir spor dalı olduğu kabul edildi. Şüphesiz şalvar pantalonlu, sırt çantalı ve tuhaf t-shirt'lü kay kay camiasıyla bu oyun hala köklerine bağlı ama aksiyon gerçek. Ve bir sürü spor oyunlarının PC'de görünmesiyle snowboard oyunlarının da gelmeye başlaması sadece bir zaman meselesiydi.



Demo ayrıca bir slalom yarışı içeriyor. Mavi bayraklar arasında kayarak ilerleyin. Fazla ıskalarsanız parti sona erer!



Atmosferi yakalamak için her iki yandaki rampalara vurun. Sağ salim kalmayı mı tercih edersiniz, yüksek puanlar almayı mı?

Snow Wave demosu oyundaki aksiyonlardan bazılarını denemenizi sağlıyor. Demoyu kurduktan sonra devam etmek için önce tercih ettiğiniz dili belirlemeniz gerekiyor. Bunu hallédince ana menüye geleceksiniz. Demo sadece iki tip yarışa izin veriyor; Border Cross ve Big Jump. Border Cross bir slalom olayı, Big Jump ise tıpkı ismi gibi büyük atlayış. Border Cross'u başarıyla tamamlamak için küçük alanlarda dönüş yapabilmeniz ve hızınızı her an artırıp azaltabilmeniz gerekiyor. Bunun için biraz pratiğe ihtiyacınız olacak, yani başlangıçta terslikler olursa telaşa kapılmayın. Big Jump ise her iki yanında rampalar olan uzun bir yokuş sadece. Gerisini kendiniz de halledebilirsiniz.

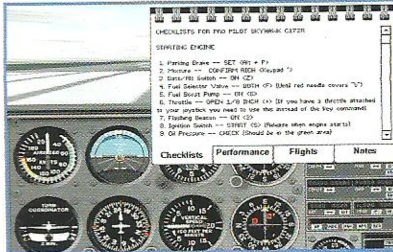
Şimdi oraya gidin ve diğer kayakçıları sinir edin! Bir de ağaçlara dikkat edin, büyük puanlar almaya çalışırken canınız yansın istemeyiz.

ÖZEL NOT: *Snow Wave* demosu doğrudan CD'den çalışıyor, yani oynamak için CD'nizin CD-ROM sürücüsünde olması gerekiyor. Sakıncası yok, değil mi?

Pro Pilot 99

YÜKLEME	\PP99DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(206) 644-4343
TÜRÜ	: Simulasyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 32MB RAM; 65MB hard disk alanı; SVGA ekran kartı

Uçuş simulasyonları yıllardır PC oyunları arasında bir standart durumunda. İnsanların çoğu gerçeğini kullanma şansından yoksun oldukları için göklere bir bilgisayar simulasyonunda çıkmaya razı olmak zorunda kalırlar. Tabii tüm düğmeler ve kollar aslına uygundur; ama hata yapsanız da ucunda ölüm yoktur. Ne kavga, ne gürültü.


Kontrolleri öğrenmenize yardımcı olmak için kontrol listesinde ilerlerken kokpitteki düğmelere bakarak bunların hangi hareketlere karşılık geldiğini bulabilirsiniz

Pro Pilot 99 demosuyla LAX'ten (Los Angeles Uluslararası Havaalanı'nın pilotlar arasındaki söylenişi) havalanarak kısa ve hoş bir öğleden sonrası uçuşu yapacaksınız. Tüm kaliteli uçuş simulasyonları gibi *Pro Pilot 99* da, kalkıştan seyir yüksekliğine ulaşmaya ve oradan bu civata torbasını tek parça olarak yere indirmeye kadar uçuş sürecinin her noktasını uyguluyor.

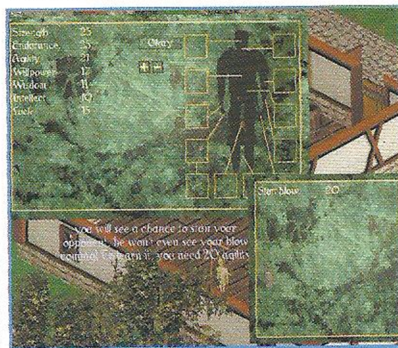

Kaptan pilot, LAX pistinden havalanmaya hazırlanıyor. İlerde bir otobüs mü var? Doğruca üstümüze geliyor!

Havalanmak çok basit. Demoyu başlatınca F3'e basın, bir kontrol listesi çıkacak. Bu size adım adım motorları nasıl çalıştıracağınızı ve havalanacağınızı gösterecek. Ama bir hareket yapmadan önce listeyi aşağı doğru kaydırın ve kendinizi yapacaklarınıza alıştırın. Hazır hissettiğinizde tekrar başa dönün ve aşağı doğru sırayla listedekileri yapın. Her adımı harfi harfine uygulayın. Kısa bir süre içinde havalanmış olacaksınız. Uçmanın ve bedava yiyecek içeceklerin tadını çıkarmaya bakın.

The 4th Coming

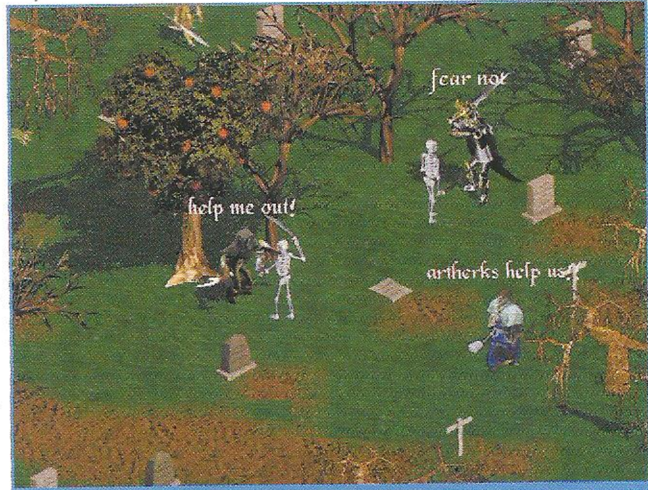
YÜKLEME	\T4CDEMO\T4CDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	www.t4c.com
TÜRÜ	: Online Oyun
ÜRETİCİ FİRMA	: Vircom
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; Mouse; Internet bağlantısı

Çok uzun zaman önce Elf'lerin, dünyanın dört bir yanına yayıldığı ve başarılarıyla güneşin parlaklığını bile gölgede bıraktıkları zamanlarda insan ve cüce uygarlıkları hala emekleme dönemindeydi. Efsaneler ve kahramanlar zamanıydı, inanılmaz başarıların ve büyük maceraların zamanı, dünyanın gerçek ihtişamı bildiği *zamanlar*. Ancak o zamanlar geride kalalı çok oldu, kaderin ve çürümenin mahkumiyeti altında ezildi. Elfler kendi hatalarının kurbanı oldu ve artık yoklar. Onları uyarmak için gelen Harbinger'ın uyarılarına kulak asmadılar.


Burada karakterinizi oluşturuyorsunuz. Görevinizdeki amaçlarınızı başarıyla sonuçlandırmanıza yardımcı olacak özellikleri seçmeye bakın.

4th Coming demosu, bu online roleplaying oyundan, sınırlı bir süre için bir parça aksiyon deneme fırsatı veriyor. Demonun süresi dolduktan sonra oynamaya devam etmek için *http://www.t4c.com* adresinden tam versiyonu indirmelisiniz.

Create New Account tuşunu kullanırken yeni hesap açtırmanız gerekiyor. Böylece sisteme girmek için izin almış olacaksınız. Bundan sonra yeni bir karakter vs. yaratmak için Enter the Realms'a tıklayın. Ardından size ne tip bir oyuncu olacağınıza karar verirken yardımcı olacak dört soru sorulacak. Bunu takiben karakterinizin güçlü ve zayıf yanlarını belirleyen bir grup özellikle karşılaşacaksınız.



Tanrım, bu oldukça zevksiz görünüyor. Bu karmaşadan nasıl kurtulursunuz bilmiyoruz; ama çabalamanın keyfini çıkaracağınızdan eminiz!

The 4th Coming, buraya sığdıramayacağımız kadar çok oynanış özelliği içeriyor. Demo yardım dosyalarını da yüklüyor ve 4th Coming web sitesi ayrıca online desteği veriyor (adresi bir kez daha hatırlayalım: *http://www.t4c.com*).

ÖZEL NOT: *The 4th Coming*'i oynamak ve zevkine varmak için Internet bağlantınız olması gerekiyor. Tüm telefon ve Internet bağlantı ücretlerinden siz sorumlu olacaksınız.

Earthlink

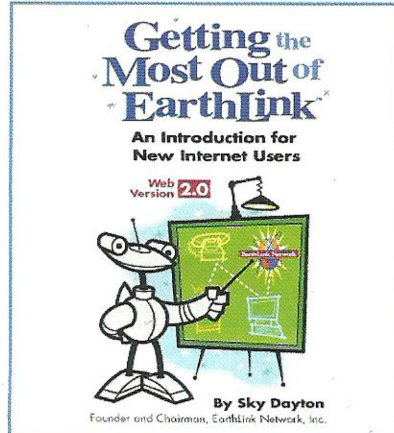
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'*ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün/24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden emin olabilirsiniz.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internet'te EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla Internet'e fırlatıyor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerin- den daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya başlamaları için gerekli her şeyi vaat ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servi-siyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

***CD*'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz. *CD* dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD'* nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Mart 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.**

Seven Kingdoms II

Fryhtan'lar size kan kusturacak!

1997'den beri sessizliğini sürdüren real-time strateji devi, çok daha geniş ve güzel olarak geri dönüyor. Bu sefer yeni bazı özellikler ve birçok Fryhtan da var.

—T. Liam McDonald

İtiraf: Eğer *Seven Kingdoms*'ın kutusunda Trevor Chan adı olmasaydı büyük ihtimalle oyunu kurmazdım bile. *7K*, her gün birbirinin kopyası yeni real time strateji oyunları gibi bir hafta içinde elime ulaştı. Bu da diğerleri gibi bir köşeye atılacak cinstendi. Binalarla dolu bir haritadaki küçük adamcıklar: Çok görmüştüm bu numaraları...

Ancak Chan, *Capitalism* ile etkileyici bir çıkış yapmıştı. Bu iddialı ekonomi simulasyonunu pek az kişi "zevkli" olarak nitelendirdi; ancak programlama ve modelleme açısından son derece başarılıydı. *Seven Kingdoms* ilgiyi hak ediyordu; üstelik keşif, araştırma, diplomasi, ekonomi, din, ırk gibi unsurları güzel bir biçimde birleştirmesi bakımından da 1997'nin en iyi oyunlarından biriydi. Karşı tarafa olabildiğince çok birlikle saldırma üzerine kurulmuş bir oyun değildi. Liderliğin ve keşifçi ruhun bütün ögelerini hissedebileceğiniz karmaşık ve çok dengeli bir imparatorluk oyunuydu. Elemanlar birbirine çok sıkı şekilde bağlıydı. Real time strateji türünün ve *Civilization* benzeri oyunların en iyi özelliklerini almış, bunları yepyeni ve kendine özgü bir biçimde birleştirmişti. *Age of Empi-*



Seven Kingdoms II'de Fryhtan'lar çok daha aktif bir rol oynuyorlar. Akıllı, düzenli ve saldırganlar. Ayrıca son derece de çirkinler.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Real time strateji
Üretici: Enlight Studios
Yayıncı: Interactive Magic, (888) 746-2442
www.imagicgames.com
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:

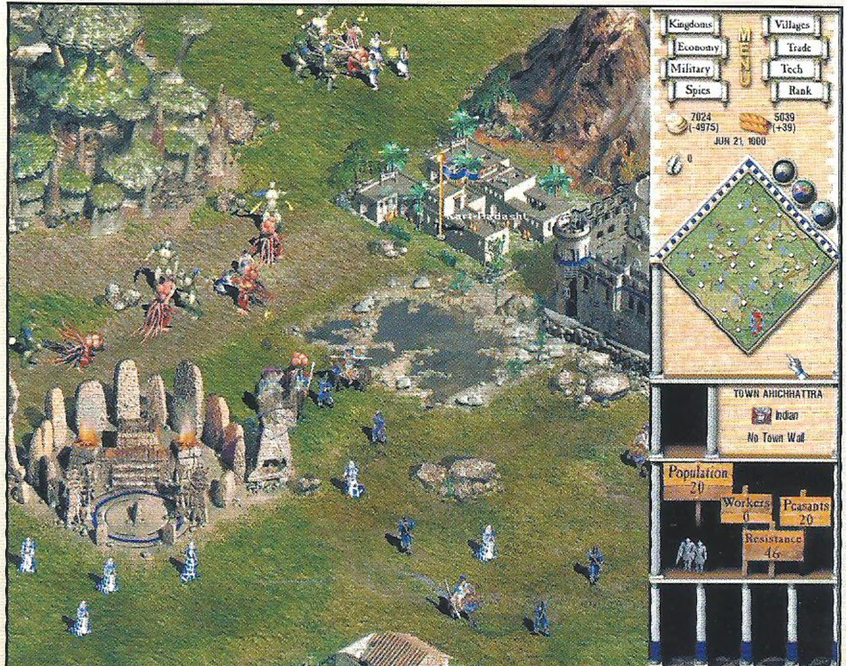
Yeni kurulan bir krallığın bütün işleriyle ilgilenmek zorunda olduğunuz bu oyunda, insan veya canavar olarak oynamanız mümkün. Casusluk, din, savaş, araştırma, bina kurma, ticaret, üretim ve genişleme unsurları, 1997'de çok başarılı olan oyunun devamında bulacağınız özelliklerden yalnızca birkaçı.

Bu kadar özel olan ne?

Seven Kingdoms, içerdiği sağlam strateji elemanları sayesinde eleştirmenleri çok memnun etmişti. Ayrıntılı bir oyun olmasının yanında, roleplaying hissini de çok iyi bir şekilde veriyordu. *Seven Kingdoms II*'de oyunun bütün bu güzel yanları geliştirilmiş.

Ve ne zaman çıkıyor?

Yaz



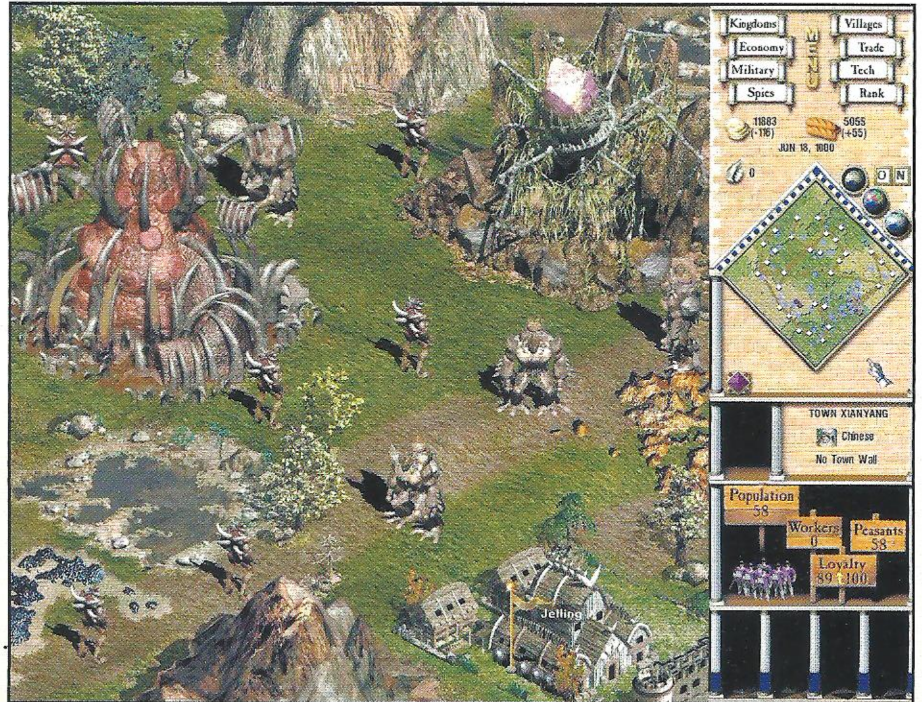
Krallığınıza hem insanlar, hem de canavarlar saldıracak. Ancak bunlar yüzünden liderliğin ekonomi gibi askerlikle ilgisi olmayan yanlarını da ihmal etmemelisiniz.

res'ın yapmaya çalıştığı her şeyi yapmış ve grafik kalitesini saymazsak onu sollayıp geçmişti.

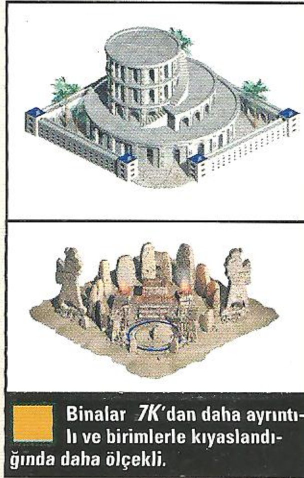
7K'nın isim yapması ve beğeni kazanması biraz zaman aldı; ancak eleştirmenler bu oyunu çok tuttular ve *7K*, Internet üzerinde de çok övgü kazandı. Ortalığı kırıp geçirmese de kendine sağlam bir yer edindi ve sadık bir oyuncu kitlesi kazandı. Şimdi ise Chan ve Hong Kong kökenli Enlight Studios, *Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars* adlı oyunla tekrar karşımızdalar. Bir önceki oyunun neredeyse tüm özelliklerini geliştiren çok güzel bir devam oyunu hazırlıyorlar.

7K'nın devamını hazırlarken Chan, orijinal oyunun hangi özelliklerini tutup hangilerini değiştireceklerini kafasında tasarlamış. "Oyuncunun bir kral olmanın bütün yönlerini yaşayabilmesini sağlayacak bir oyun dünyası yaratmak istedim" diyor. "Askerlerle etrafı fethetmek, kralın yapmak zorunda olduğu bir sürü işten yalnızca biridir. İyi bir kral, halkını birlik içinde ve adamlarını kendine bağlı tutmak için de çok çalışmalıdır. İyi gelişmiş bir ekonomi de krallığın genişlemesini olumlu yönde etkileyebilir. Tersine, ekonomik huzursuzluk yaşayan bir krallık da kendini çöküşün eşiğinde bulacaktır. Kralın vereceği diplomatik kararlar, güç dengeleri üzerinde çok etkili olacaktır. Casusluğun akıllıca kullanılması da hem alınan bilgileri çoğaltacak, hem de askeri üstünlüğün ele geçirilmesine yardımcı olacaktır. Şehirleri zaptetmek ve sindirmek, hızlı bir şekilde genişlemenin en iyi yollarından biridir" diyor Chan. "Oyunda farklı unsurların birleşip birbirleriyle etkileşmesini çok seviyorum. Bütün bu unsurları dengelemek gerçekten çok fazla emek ve zaman işiydi. Bunlardan herhangi biri es geçilmiş olsaydı, bütün oyun mahvolurdu. İlk oyunda geliştirmek istediğim şeylerin başında grafikler geliyordu, ancak kaynakların ve zamanın yetersiz olması yüzünden bunu yapamamıştık. Zaten oyunun en çok eleştirilen yönü de grafikleri olmuştu."

7KII'nin geçtiği yer ilkiyle aynı, tek bir fark var: İlk oyundaki canavar Fryhtan ırkının tehdidi bu sefer çok daha ciddi. *7K*'da yalnızca orada durup öldürülmeyi beklerlerdi, ama artık insan krallıklarının bütün özelliklerini ve karmaşıklığını (oldukça farklı bir şekilde de olsa) taşıyorlar. Sürekli olarak sizi yok etmeye uğraşıyorlar. Artık Fryhtan ırklarının tarafında da olabildiğiniz için insanlara karşı savaşma imkanınız da bulunuyor. İnsanların ve Fryhtan'ların oynayış tarzları arasında oldukça büyük farklar var. Canavar olduğunuz zaman sivilleri öldürdüğünüzde ödüllendiriliyorsunuz, insan olduğunuzda ise tabii ki bu imkansız. Ayrıca canavarlar şehirden uzakta mağaralarda yaşıyorlar ve kötü ün salmaktan zerre kadar korkmuyorlar.



Bir Fryhtan, ormandan çıkan başka bir Fryhtan'a rastladığı zaman... kıyamet kopuyor! Fryhtan'lar yine kovanlarda yaşıyorlar, ancak insanları yemek ve huzursuzluk yaratmak için dışarı çıktıkları da oluyor.



Binalar *7K*'dan daha ayrıntılı ve birimlerle kıyaslandığında daha ölçekli.

Oyunun oynanışını çok geliştiren ve birçoğu oyuncunun verdiği tepkilerle ilgili olan birçok değişiklik daha var. Merakla beklenen birçok özellik konulmuş: Daha çok bina ve araştırma çeşidi, sabit birimler, cooperative multi-player, bir senaryo editörü ve tabii ki çok daha iyi grafikler. Chan'a göre senaryo editörü, diğer oyunlarda bulduklarınızdan çok daha farklı; çünkü bunu tam anlamıyla oynamanız mümkün. "Oyun ilerledikçe, istediğiniz zaman dondurup çeşitli şeyler ekleyebilecek, sonra da kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Bu yolla, düzgün çalışan ve karmaşık bir şehir kurup kaydedebilir ve arkadaşlarınızla değiş tokuş yapabilirsiniz."

En çok istenen şey grafiklerin iyileştirilmesiydi Enlight Studios da bunu oldukça etkileyici bir şekilde becermiş. Binalar ve birimler çok daha büyük, üstelik üç boyutlu arkaplanın üzerinde özenle render edilmişler. Orijinal oyunda biraz dar kalan görüş alanını genişletmek için 1024x768'e kadar çözünürlükler desteklenmiş. Binalar biraz daha ölçekli yapılmış ve sivil birimleri askeri birimlerden ayırmak kolaylaştırılmış. Genel olarak oyun, eskisinden çok daha iyi görünüyor.

Oniki insan ırkı ve yedi Fryhtan ırkı bulunuyor, bunların bina ve birimleri de birbirlerinden farklı. Yeni Fryhtan ırklarına ek olarak Mısır savaşçıları, Hint filleri, Yunan ve Mongol süvarileri, Shao Lin dövüşçüleri ile Ninja savaşçıları da olacak.

7K'da yalnızca silahlar hakkında araştırma yapabilirdiniz, *7KII*'de ise araştırma ve geliştirme faaliyetleriniz oldukça gelişmiş. "Artık oyuncunun stratejisine göre seçip yürütebileceği birçok proje bulunuyor" diyor Chan. "Bir oyuncu savaşta yalnızca adamlarını kullanmayı planlıyorsa, silah teknolojisini bir kenara bırakıp askerlerinin saldırı ya da savunma mekanizmalarını nasıl geliştireceğini düşünebilir. Diğer bir oyuncu üstün bir ordu kurmak amacıyla çok fazla para kazanmak niyetindeyse, sınırlı kaynaklarını daha verimli şekilde kullanmasını sağlayacak olan maden ve üretim araştırmalarına önem vermeli. Büyük bir ordu beslemek isteyen oyuncular ise daha iyi çiftçilik yöntemleri geliştirmeliler ki, birliklerine yeterli yiyeceği ulaştırabilsinler. Birlikleri aç bıraktığınız zaman yenilmeleri çok kolaylaşır."

Bütün bu geliştirmelere rağmen *Seven Kingdoms II*'de, birçok oyunseveri avucunun içine alan o sürükleyicilik korunmuş. "Mekan *7K* ile neredeyse aynı" diyor Chan. "Liderlik, yetenek, önyargı, diktatörlük gibi insan özellikleri*nin çok iyi modellendiği bir oyun.* Artık birimleriniz, öldüklerinde yerine kolayca yenisini koyabileceğiniz ve bir çırpıda üretilebilen piksel yığınları değiller. Oyunu oynayan kişinin, önemli bir asker öldüğünde umutsuzluğa kapılmasını ve aynı asker savaştan sağ çıktığında da sevinmesini istiyoruz. Şehirlerden birinde yönetime karşı ayaklanma çıktığı zaman 'Ne cüretle!' diye bağırmalarını istiyoruz. Bu tür şeyler, oyuncuyu oyun dünyasının içine çeken ve çok az oyunda görebileceğiniz şeyler."

Kulağımıza çok hoş geliyor. Yaz yaklaşırken *7KII* için tetikte olun.

PCG

Midtown Madness

Çekil yolumdan, salak!

Microsoft'un başarılı yarış oyunu serisi, bu sefer büyük şehrin sıkışık trafiğinde devam ediyor. Angel Studios'un hazırladığı oyun Chicago sokaklarında geçecek.

—*Gary Whitta*



Her şey size bağlı. Bu sıkışık trafikte bekleyebilir ya da az ilerideki köprüde arabanızın amortisörlerini test edebilirsiniz. Doğru seçimi yapacağınızdan eminiz.

S.İ.B. SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Yarış
Üretici: Angel Studios
Yayıncı: Microsoft, (425) 882-8080
www.microsoft.com/games/
Tamamlanma Yüzdesi: 75%

Kısaca:

Midtown Madness, pist usulü yarışların monotonluğunu kırarak oyuncuya yarışması için koskoca bir şehir sunuyor. Chicago şehrinde geçen oyunda, kontrol noktalarından geçilen klasik yarıştan polislerle kovalamacaya kadar birçok farklı şekilde yarışmanız mümkün. İsterseniz yalnızca şöyle bir tur da atabilirsiniz, tabii ki etrafı birbirine katmak serbest!

Bu kadar özel olan ne?

Beş farklı oyun türü, kusursuz Internet oyunu, spor arabalardan okul otobüslerine ve kamyonetlere kadar birçok araç, etkileyici 3D efektler sayesinde bu oyun diğerlerinin arasından sıyrılacak gibi.

Ve ne zaman çıkıyor?

Haziran

Sıkışık trafikte takılıp kaldığınız bir anda, bütün polisleri boşverip gazı köklemeyi ve kendinizi o karmaşadan kurtarmayı istediğiniz oldu mu? Microsoft, şu sıralar size bu fırsatı verecek bir oyun tasarlamaya uğraşıyor. Çok iyi satan iki Monster Truck Madness oyunu ve ödüllü *Motocross Madness*'tan sonra önümüzdeki aylarda çıkacak olan *Midtown Madness*, bu serinin en yeni oyunu olacak ve sanırız şehir hayatından bunalanlar tarafından çok sevilecek. Oyuncular *Need for Speed* ya da *Test Drive* oyunlarında olduğu gibi belli pistlerde yarışmayacaklar; çünkü *Midtown Madness*, yan sokakları, yaya geçitleri, yayaları, parkları, trafik ışıkları ve polisleriyle muhteşem modellenmiş bir şehirde geçiyor.

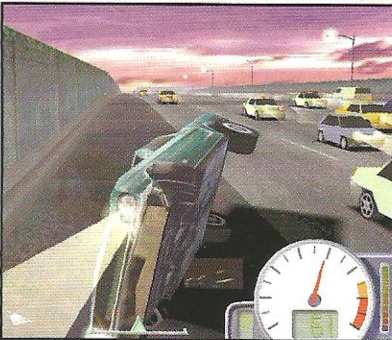
Oyunun proje müdürü Clint Keith'e göre "gerçek" bir şehirde geçen karman çorman ve trafik de içeren bir oyun yapma fikri, Microsoft çalışanlarına ilk kez kalabalık bir Paris caddesini geçmeye çalışırken gelmiş. Henüz çok yeni olan bu fikri, o sıralar yeni bir 3D araç motoru üzerinde çalışan Angel Studios'a götürmüşler. "Başlarda biraz tereddüt ettik" diyor Keith. "İlk PC oyunumuzda, simulasyon tabanlı yarışlar konusunda sınırları zorlamayı istemiştik; ancak insanları ve trafiğiyle birlikte 'yaşayan' bir şehir kurmak, üstüne üstlük bunu yaparken iyi bir görünüm elde etmek imkansız gibi geldi. Ama hemen kolları sıvadık ve o yaşayan şehri yaratmaya koyulduk, üstelik simulasyon tarafından da ödün vermeden."

Midtown Madness oyuncularının araba kullanacağı "yaşayan şehir" ise sanal bir Chicago. Angel Studios'un Chicago'yu seçmesinin nedeni, bu şehrin birçok ünlü kovalamaca sahnesine ev sahipliği yapmış olması (The French Connection'dan *Blues Brothers*'a kadar). "Zihinlerde en çok yer eden araba kovalamaca sahnelerinin birçoğu El-train'de ve diğer birkaç mekanda geçmiştir" diyor Keith ve ekliyor "Chicago nehrinin üzerindeki açılan köprülere baktığınızda üzerinden atlayan arabaları görür gibi olursunuz. Bütün bunları yapmamızın arkasında,

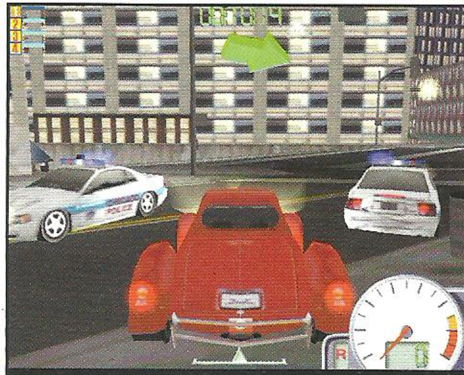
Microsoft Flight Simulator benzeri yeni bir oyun dizisi yaratma isteği de vardı."

Peki bu sanal Chicago gerçeğe ne kadar yakın? "Chicago'da gördüğünüz birçok önemli yeri oyunda kullandık" diyor Keith. "Hatta Chicago'da yaşayanlara *Midtown*'u test ettirdik ve gerçeğe ne kadar uygun olduğunu görünce şaşkınlıklarını gizleyemediler. Oyunda Chicago şehir merkezinden yaklaşık 40 caddeyi kullandık. *Midtown*'daki Chicago tabii ki tam bir kopya değil. Mesela Wrigley Field, Soldier Field'dan yalnızca birkaç kilometre uzakta. Şehrin etrafında da bir çevreyolu dolaşıyor. Yani Chicago'da oturan birisine biraz değişik görünebilir; ancak oyunun oynanışına çok şey katıyor. Miracle Mile'dan etrafı izlediğiniz zaman bu sanal şehrin ne denli gerçekçi olduğunu anlıyorsunuz."

Midtown Madness'taki en büyük yenilik, oyuncuya verilen özgürlük. Önceden belirlenmiş bir pistte sıkışıp kalmıyorsunuz, bütün şehri istediğiniz gibi dolaşmak serbest! Angel Studios buna "açık yarış" adını takmış. Yine geçmeniz gereken kontrol noktaları ve belirli bir süreniz var, ama bunu yapmak için bir noktadan diğerine sırayla gitmek zorunda değilsiniz. "Pist usulü yarışların bu kadar yaygın olmasının en önemli nedenlerinden biri, bir tüneli veya pisti render etmenin çok daha basit olması"



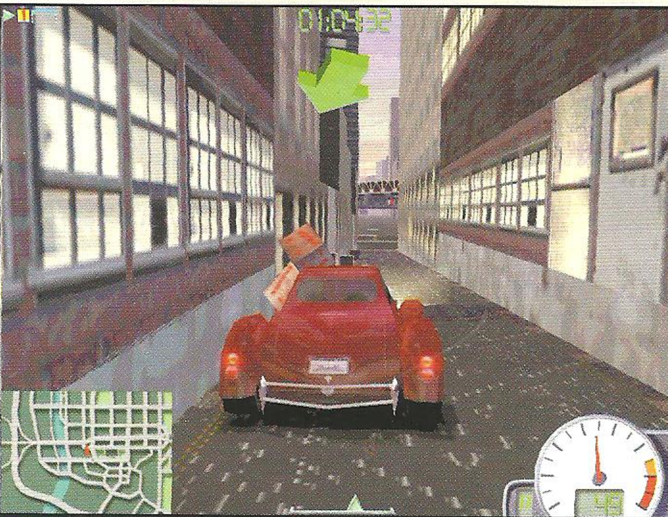
Sıkışık trafikte eve birkaç dakika erken yetişmek için bu kadar pasta cila masrafına ne gerek var ki?



Birkaç kırmızı ışık geçtiğinizde ya da arabanızı şehir içine göre biraz dikkatsiz kullandığınızda dibinizde polislerin bitmesi an meselesi.

diyor Keith. "Gerçek hayatta da birçok yarış sporu pistlerle sınırlıdır; ancak oyunun adında 'Madness' geçiyorsa oyunculara özel bir şeyler sunmalısınız. Oyuncuların şehri adım adım dolaşmalarını ve varış noktasına gitmek için bizim bile aklımıza gelmeyen kestirme yollar bulabilmelerini istiyoruz."

Midtown Madness'ta dört çeşit yarış bulunuyor: Blitz (A noktasından B noktasına en kısa zamanda gitmeye çalışıyorsunuz), Checkpoint (şehre yayılmış çeşitli kontrol noktalarından geçerek bilgisayara karşı yarışıyorsunuz), Circuit (en klasik oyun tipi; şehir içinde bir yarış pisti yaratmak için bazı caddeler trafiğe kapatılmış) ve herhalde en ilginç yarış olan Cops and Robbers. Bu sonuncusu yalnızca multi-player oyunlarda kullanılabilecek ve şu sıralar oyunu tasarlayanların en sevdiği oyun türü olarak görünüyor. "Bu modu kendi fizik motorumuzla yaratmak o kadar zevkli oldu ki, işin peşini bırakmayıp yeni unsurlar da eklemek yoluna gittik" diyor Keith. "Artık oyunda soyguncuların yine soyguncülara karşı olduğu takımlar ve bayrak yarışı gibi herkesin oynayabileceği modlar bulunuyor. Eskisinden on kat daha zevkli. Cops and Robbers'ı oyuncuların kolayca değiştirebileceği şekilde esnek yapmak suretiyle, kazanmak için kendi oyunlarımızı ve taktiklerimizi ortaya çıkardığımızı fark ettik. Bir keresinde, bir tarafta en iyi sürücüler bulunuyordu ama diğer taraf bir kamyonet, bir otobüs ve iki hızlı arabayla kurulan bir stratejiyle ortaya çıktı. Otobüs diğer takımın saklandığı yerin önünü tıkayarak altın çalmalarını engelleyecek, kamyonet ise hızlı davranıp altını kaçıracaktı. Bu sırada da hızlı arabalardaki iki oyuncu karşı takımın arabalarını oyalıyordu. Bu oyalama taktiği işe yaradı ve altına önce ulaşan kamyonet oldu. Ayrıca bu kamyonet o kadar sağlamdı ki, karşı takımın spor arabalarından hiçbiri altını ele geçiremedi. Kamyonet altını saklanma yerine kadar getirebildi ve takım kazandı. Bu takım çalışması çok işe yaramıştı ve oyunun ne kadar çok yönlü olduğunu göstermişti."



Arka sokaklar ve kestirme yollar genellikle size çok zaman kazandıracak, tabii arabanızın orasını burasını çizmeyi göze alıyorsanız...

Midtown Madness'ta kullanabileceğiniz birçok araç olacak, bunlara önceden sözü edilen otobüsler ve kamyonetler ("Testlerimiz sırasında herkesin sıkışık trafikte deli gibi otobüs kullanmaktan zevk aldığını görene kadar bu otobüsler hareketsiz araçlardı. Durum böyle olunca otobüsleri oyunda tuttuk ve bağıran yolcular gibi küçük ayrıntılar da ekledik" diyor Keith). Şu sıralar oyuna Ford 1999 Mustang ve F350 kamyonet gibi gerçek araçların da eklenmesi için çalışmalar yapılıyor. Ancak bunlardan hangisini sürerseniz sürün, yarışı zamanında bitirmek için şehri avucunuzun içi gibi öğrenmeniz gerekecek. "Arabalar kırmızı ışıkta duruyor ve dönerken sinyal veriyorlar, böylece onları geçip geçemeyeceğinizi kestirebiliyorsunuz" diyor Keith. "Eğer onları iterseniz durup dörtlü flaşörlerini yakıyorlar ve sonra tekrar trafiğe katılıyorlar! Kulağa çılgınca gelebilir ama bunlar oyunda önemli bir yer tutuyor. Böylece olası kazalar önleniyor, bazen kavşaklar tıkalıyken trafik iyice düğümlenebiliyor. Amacımız oyuncuya gerçekten o şehirdeymiş hissini verebilmek. Oynayanların gerçek durumlara gerçek tepkiler verebilmelerini istedik."

Midtown Madness'ta katliam için de zamanınız olacak, ancak bu oyunun yalnızca küçük bir kısmını oluşturuyor. "Microsoft en baştan bize, oyunda ezilen insanlar görmek istemediğini belirtti ve biz de buna katıldık" diyor Keith. "Tabii ki şehirde insanlar olacaktı, ama nasıl göründüklerine ve arabalara nasıl tepki verdiklerine dikkat etmemiz lazımdı. İki boyutlu yayalar denedik, ama çok amatörce gözüktüler. Kare kare görünmemeleri için siz daha çok uzaklardayken görüş alanınızdan çıkmaları gerekiyordu. Sonuçta yayaları üç boyutlu yaptık ve hareketlerini de animasyonlarla zenginleştirdik. Böylece son anda atlayıp yolunuza çıkabilen yayalar ortaya çıktı. Ayrıca çığlıklar ve bağırmalar da ekledik, işin bu kısmı çok zevkliydi. Tabii ki 3D yayalar çizmek bazen zorlaşıyor, özellikle de kalabalıklaştıkları zaman. Bu yüzden oyun akışı içinde çok önemli bir yer tutmamalarına çalıştık. Yani zayıf bir bilgisayara sahip olan oyuncular isterlerse hızı arttırmak için yayaları kapatabilecekler."

Angel Studios'a göre *Midtown Madness*, 3D hızlandırma gerektirmeyecek ve bir P166'da 'kabul edilebilir' bir hızda çalışacak. Oyunun Haziran'da çıkması planlanıyor, bu yüzden GT Interactive'in *Driver* adlı oyunuyla (geçen ay bahsetmiştik) bir kapışma söz konusu olabilir. *Driver*'da da açık yarış olacak, ancak orada suç işlenmesine dayalı bir oynanış bulunuyor. **PCG**

Street Wars

Gasp hiçbir zaman bu kadar zevkli olmamıştı!

Studio 3, içinde testereli manyakların, bilardocu serserilerin ve haraç toplayan kanunsuzların olduğu bir gangster strateji oyunu hazırlıyor.

—*Colin Williamson*

System 3, Atari ST, Amiga ya da Commodore 64 ile büyüyen eski oyunseverlere hiç yabancı olmayan bir isim. Bu şirket Epyx'in *World Championship Karate* ve Activision'ın *The Last Ninja* adlı oyunlarına imza atmıştı. 1990'ların başında Studio 3 adı altında yeniden toplandıktan sonra *Constructor* adlı başarılı bir simulasyon daha ürettiler. Şu sıralar ise Londra kökenli bu grup, yeraltının karanlık dünyasını anlatan *Street Wars: Constructor Underworld* ile geri dönmeye hazırlanıyor.

Cinemaware'in klasikleşmiş *The King of Chicago*'su, Melbourne House'un 8-bit *Mugsy*'si ve Eidos'un *Gangsters*'ını saymazsak yeraltı gangsterler dünyası, bilgisayar oyunlarında pek işlenmeyen bir konudur. Studio 3, işte bu dengesizliği gidermeye çalışıyor. Oyunun tasarımcısı Mark Cale "*Street Wars*, piyasada bulunan aynı türdeki oyunlardan çok daha fazlasını sunuyor" diyor. "Oynanış bakımından en iyi simulasyonlardan biri, ancak olması gerektiği gibi yapıldı. Yani çok ciddi bir oyun değil, öyle suç oranını pompalayacağını falan da sanmıyoruz."

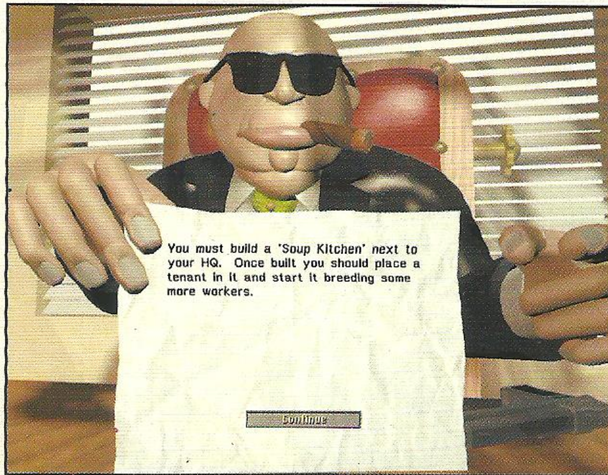
Street Wars'un en iyi yanlarından biri, sizi oyuna yavaş yavaş ısındırması ve yeni özellikleri size zamanla öğretmesi. "Bir açıklama bölümüne geliyorsunuz ve ne yapmanız gerektiği size anlatılıyor" diyor Cale. "Ufak tefek işleri başardıkça 'baba' sizi tebrik ediyor ve oyuna geri döndürerek yeni yeni görevler veriyor. Öyle kalın açıklama kitapçıkları okumanıza gerek yok. Oyunu kurup hemen oynamaya başlayabilirsiniz. Bugünlerde zaman çok önemli, oyunun başından beri oyuncunun elini tutup onu yönlendirirsek iyi bir izlenim bırakırız."



Bir genelev kurduktan sonra, caddelere dans eden kadınlar salabilir ve böylece rakibinizin dikkatini dağıtarak binalarını rahatça yok edebilir ya da adamlarını öldürebilirsiniz.

Cale'ın ekibi, görevleri kısa tutmak yoluyla oyunun akışını daha sürükleyici kılmış. Her görev, beş farklı alandan birinde geçiyor. Bunların arasında Hicktown ve Desert Springs'in kokuşmuş arka sokaklarından Chicago'nun kalabalık caddelerine kadar ilginç mekanlar var. "En dipten başlıyorsunuz ve zamanla Vegas, Chicago ve New York'a ulaşıyorsunuz. Amacınız ise Amerika Birleşik Devletleri'nin 'baba'sı olmak" diyor Cale.

Oyundaki beş farklı bölümün herbirinde on tane görev bulunuyor, ayrıca on tane de alıştırma görevi var. Kirli işlerinizi yapmak için sırada bekleyen bir sürü ka-



Baba alıştırma görevlerinin başında size basit açıklamalar yapıyor. Eğer dediğini yaparsanız kötü sürprizlerle karşılaşma ihtimaliniz çok azalır.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji
Üretici: Studio 3
Yayıncı: Studio 3, +44 181 863 5056
www.studio3.co.uk
Percentage Complete: 80%

Kısaca:

Street Wars, Sim City'deki şehir kurma zevkini gangster filmlerindeki kanunsuzlukla ve yasa dışı yaşamla birleştiren bir strateji oyunu. Gizli içki satan meyhanelerden kötü ün salmış çetelere kadar yeraltı dünyasının bütün unsurlarını bulacaksınız.

Bu kadar özel olan ne?

Street Wars'un rahat anlaşılan açıklama bölümü sayesinde oyuncular, bu yasa dışı dünyaya kolayca alışacaklar. Ayrıca oldukça fazla olan kara mizah örneklerini de unutmamak lazım, tabii ki politikada dürüstlük falan da bir kenara atılmış. Aslına bakarsanız Eidos'un *Gangsters* adlı oyununun beceremediği şeyleri sanırız *Street Wars* becerecek.

Ve ne zaman çıkıyor?

Nisan

ranlık karakter mevcut. En güvenilir üç adam türü beyzbol sopalı serseriler, hasar görmüş binaları tamir eden tamirciler ve yollarına çıkan her şeyi yok eden azılı gangsterler. Ancak işe en başından başlıyorsunuz, 'imparatorluğunuzu' kurana kadar oldukça fazla bir süre sürünmeniz gerekecek.

Güç dengeleri, yönetimini elinizde tuttuğunuz binaların sayısıyla belirleniyor. Bunları baştan inşa edebilir, rakiplerinizin elinden alabilir ya da meclis binasından çalabilirsiniz. Binalardan birini ele geçirmek için işçilerinizden birkaçını oraya salabilirsiniz, bunlar içeri girene kadar binaya oldukça zarar veriyorlar. Belli bir düşman binası çok iyi dayanıyorsa, onu bombalayarak yangın çıkarabilir ve işin geri kalanını bitirmeleri için gangsterlerinizi içeri yollayabilirsiniz. Kaynaklarınız yettiği sürece, her binada üç kata kadar çıkabiliyor ve böylece isim yapıyorsunuz. Örneğin bir gece kulübünü striptiz klübüne dönüştürebiliyor, daha sonra da tam donanımlı bir salon haline getirebiliyorsunuz. "Oyunda ilerledikçe ve binalarınızı geliştirdikçe, daha iyi işlerde kullanmak için yeni bina türleri göreceksiniz" diyor Cale. "Böylece geliriniz artacak. Caddelerde ayyaşlar ve punk'lar olacak, bunları yere yıkıp kendi binalarınıza kaçırdığınız zaman sizin için çalışmaya başlayacaklar. Yani gece kulüpleri kurduğunuz zaman oraya gidip kendi paralarını harcayacaklar. Bütün bu yeraltı dünyasını aslında siz kuruyorsunuz."

Her binada kiracılar bulunuyor ve bunlar size işçi, para ya da yeni kiracılar sağlayarak destek veriyorlar. "Bunlardan üçüne aynı anda sahip olmanız mümkün değil, onun için üç ikondan birini seçmeniz gerekiyor" diyor Cale. "Sonra bu adamları işçiye ya da 'tamirciye' dönüştürmeniz mümkün, bu yüzden ilk bölümlerde bir gangster elde etmek için üç işçiye ihtiyacınız var. Ne kadar çok yayılırsanız o kadar çok işçi elde edersiniz, binaları o kadar hızlı inşa edersiniz ve ordunuza o kadar fazla gangster katabilirsiniz."

Tabii ki şehir çetelerinin belkemiği de gangsterler. "Ana binanızın etrafına variller yerleştiriyorsunuz ve birileri size saldırmaya kalktığında gangsterleriniz de onlara saldırıyor" diyor Cale. "Gangsterleri, belirli adamları etkisiz hale getirmek için de kullanabilirsiniz; ama ilk başta ellerinde yalnızca birer bıçak var. Ancak zamanla ilerledikçe puan kazanabilir ve tabanca, tüfek ve en güçlü silah olan makinalı tüfek gibi şeylere sahip olabilirsiniz."

Genelevlerden hastanelere kadar bir sürü farklı bina kurabiliyorsunuz, ancak işlerin fazla karışmasına izin vermeyin. Kötü ününüz yayıldıkça, binalarınız polis baskınlarına karşı daha hassas hale geliyor. Aynasızları masanın altından yeteri kadar rüşvetle beslemediğiniz sürece depolarınıza saldıracak ve adamlarınızın canını fena yakacaklar.

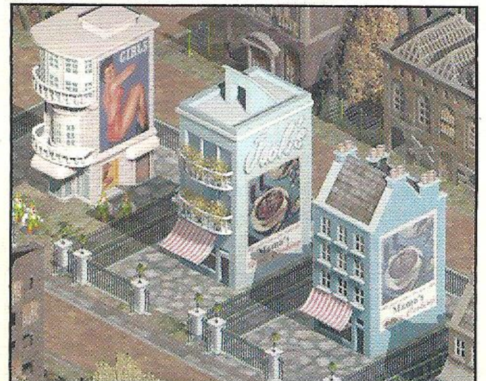
Oyunun başka bir yönü de 'istenmeyenler', yani rakibinizin üretkenliğine sekte vuracak karakterler. "Bir genelev kurup fahişenin birine caddenin ortasında striptiz yaptırabilirsiniz, böylece rakibinizin dikkati dağılır" diyor Cale. "Onlar striptizci ile birlikte dans ederken siz de rahatça binalarından birini havaya uçurabilir ya da bir adamı vurabilirsiniz. Oyunda testerelerle milleti doğrayan psikopatlar, petrol bombaları yerleştiren tipler, bilardocu serseriler ve çevredekilerden haraç toplayan adamlar da var."

Konusu oldukça karanlık olsa da, oyunun grafiklerinde genel olarak bir mizah anlayışı hakim. "Şiddeti körüklemek istemeyiz, bu yüzden oyunu biraz alaycı bir şekilde hazırlamayı tercih ettik" diyor Cale. "Çizgi film gibi oldu. Eğer kanlı bir oyun olsaydı, dünyanın ikinci büyük PC pazarı olan Almanya'da kesinlikle yasaklanırdı."

Cale, yeni ve özgün bir şeyler bekleyen oyunseverlerin *Street Wars*'dan çok hoşlanacağından emin görünüyor. "Bu oyunu belli bir türe sokmanız imkansız" diyor. "*SimCity* ile *Monopoly*' nin ve Risk'in bir karışımı olarak düşünebilirsiniz. Bizimki *Command and Conquer* taklidi bir savaş oyunu değil, bundan çok daha iyisini yapmaya uğraşıyoruz. Sanırım pazara yeni, heyecan verici ve çok iyi bir oyun kazandırma yolundayız." PCG



Street Wars'daki üç ana kaynak tuğla, çelik ve çimento. İşçilerinizin sayısını yeteri kadar fazla tutarsanız her şeyin daha kolaylaştığını göreceksiniz.



Bir de bunu deneyin: İki küçük lokanta ve bir randevu evi ile sıkıcı bir mahalleyi oldukça çekici hale getirmeniz mümkün.



Kellenize ödül konduğu zaman bomba kokusu alan köpekler işinize çok yarayacak. Tabii buradaki köpeğin bombayı bulma konusunda size pek de yardımcı olmasına gerek yok.

Sonuna Kadar Unreal

Unreal *dünyasına yapılacak üç ekleme üzerinde çalışmalar sürüyor*

Unreal'ın yayıncısı GT Interactive, üç yeni *Unreal* oyununun hazırlanmakta olduğunu açıkladı: *Unreal Tournament, Unreal Level Pack* ve *Unreal II.* Oyunun asıl yaratıcısı Epic Megagames, *Unreal Tournament* üzerinde çalışırken yeni bölümler ve oyunun devamı Legend Entertainment (aynı zamanda *Unreal Tournament* tabanlı Robert Jordan eseri *The Wheel of Time*'ı da yapan şirket) tarafından geliştirilecek. 10 yeni bölümde yepyeni silahlar ve düşmanların bulunacağı ek bölüm paketinin ilkbaharda çıkması bekleniyor. *Unreal II* için ise daha çok erken; ancak Legend, en son teknolojiyi ve oyun tasarımındaki yenilikleri birleştirecek muhteşem bir proje hazırladığını hissettiriyor. Legend sözcüsü Michael Verdu bu konuda oldukça heyecanlı: "Oyunseverleri hayal kırıklığına uğratmayacağız, herkesin ağzı açık kalacak!" diyor.

Bu üç yeni projenin içinde belki de en ilginci, Epic'in ilkbaharda çıkaracağı *Unreal Tournament*. Ağ desteği ve multi-play özelliğinin zayıflığından dolayı ağır eleştirilen orijinal *Unreal*'ın yerini alacak *Unreal Tournament*'ta işte bu sorun çözülmeye çalışılıyor. Tıpkı yakında çıkacak olan *Quake III: Arena* gibi asıl olarak çok oyunculu oyun üzerinde yoğunlaşılmış. Oyuncular DeathMatch ya da bayrak yarışı türünde mücadele edebilecekler. Ayrıca online olarak oynamak mümkün olduğu gibi oyundaki yapay zekalı yaratıklara karşı da savaşabileceksiniz. Online oyunu daha düzgün hale getirmek için ağ kodu üzerinde değişiklikler yapılıyor, ayrıca süren bir oyun bulup katılmak işi de son derece kolaylaşacak. Bu arada uzman oyunculara yönelik bir "turbo" modunun hazırlanması da gündemde.

Unreal'daki bazı silahları *Tournament*'ta da kullanabileceksiniz, ancak bu sefer biraz daha güçlü olacaklar. Oyunda ayrıca Redeemer adlı yepyeni bir silahla da karşılaşacaksınız. Attığı mermilerin içinde gizli bir kamera olan bu silah sayesinde, atışı yaptıktan sonra bile mermiyi yönlendirmeniz mümkün olacak. Son olarak Epic, level editörünün kullanımını biraz basitleştirerek oyuncuları kendi bölümlerini hazırlamak için cesaretlendirmeye çalışacak.


Artık dürbünlü tüfek kullanılmayan 3D aksiyon oyunu neredeyse hiç kalmadı.


Unreal Tournament'taki takım oyunlarında, bayrak yarışı gibi değişik oyun türleri önemli yer tutacak. Takımlar diğer insanlardan, bilgisayar kontrollü adamlardan veya her ikisinden oluşabilecek.


Unreal'daki sevilen silahlar, *Tournament*'ta da elinizde olacak, üstelik daha güçlü olarak!

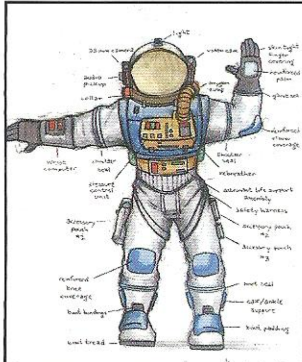
Yeni Sim'ler Geliyor

SimCity'nin yaratıcısı Maxis, yeni projelerini açıkladı

Maxis'in ağır topu *SimCity 3000* ortalığı karıştırırken, serinin hayranları daha şimdiden yeni Sim'leri beklemeye başladılar. Çünkü Maxis, 1999'da iki yeni Sim oyunu daha çıkaracağını açıkladı.

İlk önce, Maxis'in 'insan simülasyonu' olarak nitelendirdiği *The Sims*'e göz atalım. Diğer Sim oyunlarındaki gibi rahat ve kazanıp kaybetme kavramlarıyla uğraşmayan bir oynanış sergileyen *The Sims*'de, komşularıyla etkileşim içinde olan bir aileyi kontrol ediyorsunuz. Emrinizdekilerin kişiliği, tamamen sizin elinizde. Düşünün ve kara verin, çevresinin mutluluğunu sağlamaya çalışan örnek bir insan da yaratabilirsiniz, kendisine güvenenlerin umutlarını boşa çıkaran huysuz bir başbelası da...

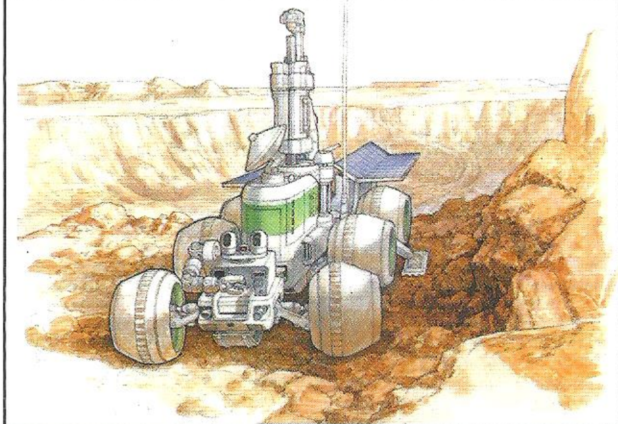
Önceden yaratılmış Sim'ler arasından seçim yapabileceğiniz gibi onları kişilik, yetenek ve kariyer gibi özelliklerini belirleyerek kendiniz de yaratabilirsiniz. Yalnız bu özellikler sınırlı, onun için seçim yaparken dikkatli olmalısınız. Sim'inizin çok mutlu bir insan olmasını istiyorsanız, onu tembelin biri yapmak zorunda kalacaksınız, çünkü ikisine birden sahip olmak imkansız. Bu arada aileniz için tabii ki yaşayacak bir yer bulmanız gerekecek, *The Sims*'de hazır evlerden birini seçebilir veya kendi evinizi inşa edebilirsiniz. Su tesisatından aydınlatmaya ve evinizin dekorasyonunda kullanılacak mobilyaların seçimine kadar herşeyi siz belirleyebilirsiniz. Ancak bu "Simhayata" yalnızca maddi yönden bakamazsınız. Sim'lerinizin tam anlamıyla mutlu olmaları için iyi bir iş bulmalarına, arkadaşlar edinmelerine ve bekarların o "özel insanı" bulup bir ilişki sürdürmelerine yardımcı olmanız gerekiyor.



Kırmızı gezegeni insanların yaşayacağı bir atmosfere kavuşturmadan önce, bu uzay giysisine çok ihtiyacınız olacak.

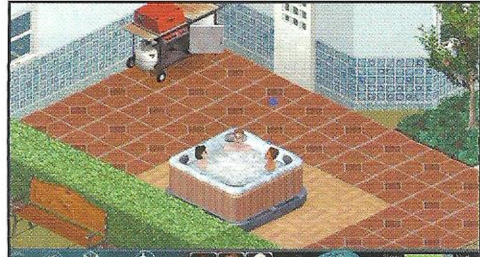


Sim'lerinizin iyi birer iş bulup para kazanmalarını sağlarsanız, kendi evinizi istediğiniz gibi döşeme imkanına sahip oluyorsunuz.

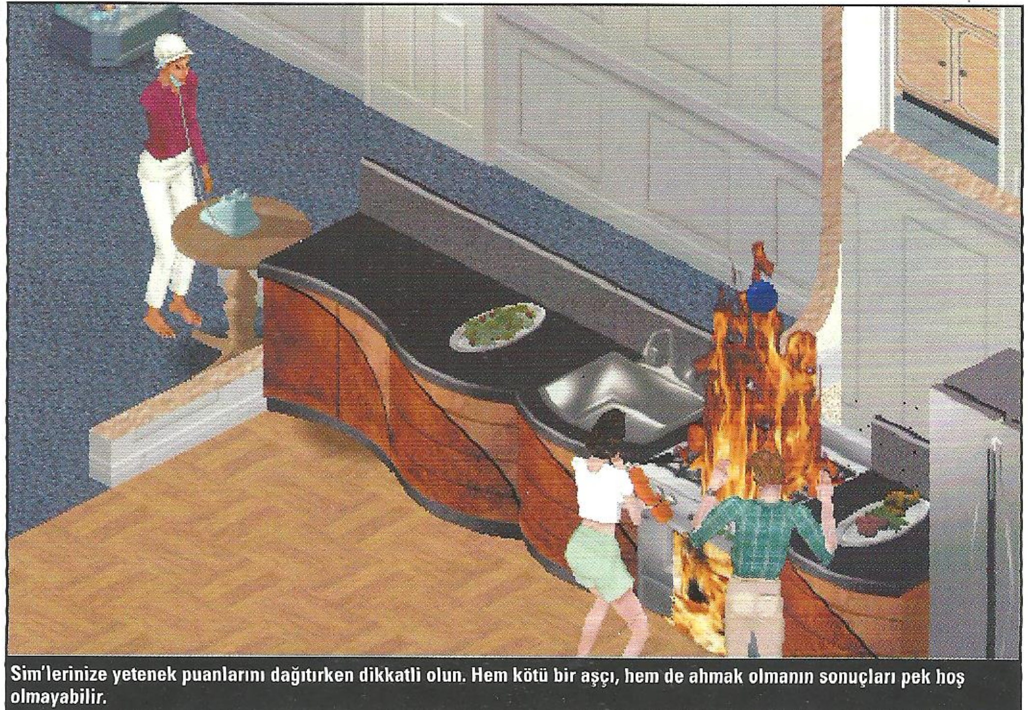


Sim Mars'ta yaşayanları hayatta tutmak istiyorsanız, kaynak bulmak amacıyla Mars yüzeyini taramak zorundasınız.

İkinci oyunumuz ise *Sim-Mars*. Bu real-time strateji oyununda, kırmızı gezegenimize doğru bir yolculuğa çıkıyoruz. Dünyalılar sonunda Mars'a yerleşmeye karar vermişler ve siz de bu uygarlığın kurulmasına yardımcı olacaksınız. Amacınız, çevreyi araştırıp değerli kaynakları bulmak ve bir koloniler zinciri kurmak. Başarınızda bilimsel araştırmalar önemli rol oynayacak, zaten Maxis de *Sim-Mars*'ın gerçeğe çok uygun olacağını söylüyor. Yakın gelecekte geçmesi nedeniyle, oyunda güncel bilimsel bilgiler ve NASA'dan esinlenerek hazırlanan teoriler kullanılacak. Yani gerçeğe yakın Mars koşullarında kendi kendine yetebilen bir topluluk yaratmaya çalışırken, altyapıya ve araştırmalara önem vermeniz gerekecek.



The Sims'de, kafanızı biraz rahatlatmak ve komşularınızla ilişkilerinizi sağlamlaştırmak için birlikte sıcak bir jakuzi keyfi bile yapabiliyorsunuz!



Sim'lerinize yetenek puanlarını dağıtırken dikkatli olun. Hem kötü bir aşçı, hem de ahmak olmanın sonuçları pek hoş olmayabilir.

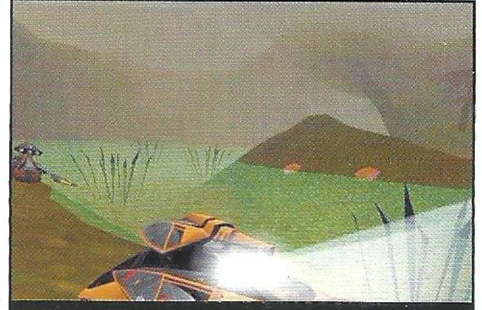
İkinciler Çok Daha Güzel Olacak

Yeni yılda Activision'dan çok iddialı birkaç devam oyunu geliyor

Yakın zamanda Activision tarafından kurulan geliştirici şirket Pandemic Studios, mükemmel iki oyun olan *Battlezone* ve *Dark Reign*'in devamını yapmakla uğraşıyor. Her iki oyunda da görsel çekiciliği sağlamak için teknolojinin en son numaraları kullanılacak. Ancak Pandemic hayranlarından gelen istekler göz önünde bulundurularak iki oyunun oynanışında da bazı değişiklikler yapacak.

Battlezone 2'nin (proje adı şimdilik böyle) yaz sonuna doğru çıkması planlanıyor. Bu oyunda ilkinde bulunan bütün unsurlar korunacak, hatta soğuk savaşla ilgili olan konu akışı bile aynı; ancak oyuncuyu çözmesi için yeni sorunlar bekleyecek. Oyunun devamı, yeni başlayanlar için biraz daha insaflı olacak ve öğretici açıklamalarıyla yardımcı olacak. İlk birkaç görev, aksiyon tarafına önem vererek oyuncuyu oyuna ısındırma amacı güdecek, ilerleyen görevlerde ise oyuna strateji ögeleri katılacak.

İlk oyunda oldukça beğeni toplayan özelliklerden biri olan arayüz, biraz değiştirilerek daha da kolay kullanılır hale gelecek. Adamlarınızın yapay zekaları ile araçların yön bulma ve çarpışmalardan kaçma yeteneklerinin de geliştirilmesi gündemde. Yeni *Battlezone*'da multi-play konusu üzerine de eğilecek olan Pandemic, ilk oyunda bulunmayan birçok multi-player seçeneği sunmayı planlıyor. Doğal olarak keşfedilmeyi bekleyen yepyeni dünyalar ve sizin ya da rakiplerinizin kontrol ettiği yeni araçlarla da karşılaşacaksınız. Bizim gördüğümüz kadarıyla *Battlezone 2*, hem hayranlarını, hem de yeni başlayanları oldukça memnun edecek.



***Battlezone II*'de keşfedilmeyi bekleyen yepyeni dünyalar olacak ve grafikler de eskisine oranla oldukça geliştirilecek.**



İlk oyuna göre biraz daha kolay oynanabilecek olan *Battlezone II*'de, strateji unsurları ilk birkaç görevde geri planda kalırken aksiyon tarafı ağır basacak.

Pandemic'in üzerinde çalıştığı diğer oyun *Dark Reign II*'nin, sonbahara doğru real-time strateji dünyasına bomba gibi düşmesi bekleniyor. Açıkçası *Dark Reign*'nin ilki biraz tekdüze görünüyordu; ancak önceden kullanılmamış bazı yeni özellikler getirmişti. *Dark Reign II*'de bu özelliklere başkaları da eklenecek.

Yenilik olarak en başta, oyun için özel olarak tasarlanan başdöndürücü güzellikteki 3D motoru geliyor. Diğer real-time stratejilerde üç boyut, yalnızca oyundaki dünya için bir zemin olarak kullanılırdı. Ama bunlardan hiçbiri *DRII*'de gördüğümüz kadar etkileyici değildi. Yalnızca görünüş olarak değil, aynı zamanda stratejiniz üzerindeki etkisi bakımından da mekanlar son derece gerçekçi. Ufuk çizgisi modellemesi çok başarılı ve yaptığınız her hareket sanki gerçekmiş gibi geliyor. "En fazla birimi üretip saldıran kazanır" düşüncesini savunanlar, bu fikirlerini bir daha gözden geçirmek zorunda kalabilirler.

Ancak tabii ki bu, etrafta araç kıtlığı olacağı anlamına gelmiyor. Pandemic, çip dünyasının devi Intel ile yaptığı anlaşma sayesinde, firmanın Multi Resolution Mesh (MRM) adlı teknolojisinden yararlanacak. MRM, çizeceği görüntüdeki poligon sayısını sisteminizin gücüne göre ayarlaması bakımından Shiny Entertainment'ın "Messiah" teknolojisine benziyor.

Devamı 34. sayfada: Bakınız İkinciler



Bu resimlerde, *Dark Reign II*'de kullanılan ve Intel ile ortaklaşa olarak yaratılan Multi Resolution Mesh (MRM) teknolojisini görüyorsunuz. Kamera hedefe yaklaştıkça daha fazla poligon çizilerek ayrıntılar iyice belirginleştiriliyor.

Hitler'i Kendi Evinde Vuralım

Interactive Magic, yeni oyunu Mortyr ile first-person türüne de el attı



Gerçekten kötü bir Avusturyalı ressam, nasıl olur da başınıza bu kadar bela açar?

Wolfenstein 3D'yi oynanış ve grafiklerdeki en son gelişmelerle oynamanın nasıl bir şey olduğunu merak ediyorsanız, gözlerinizi ve kulaklarınızı dört açın: Yapımcı Mirage ve yayıncı Interactive Magic'in birlikte hazırladığı yepyeni oyun *Mortyr*, Nisan başlarında piyasaya çıkıyor! Oyun o kadar iddialı ki, PC'lerimizdeki yerini aldığı andan itibaren hepimizin içindeki Nazi düşmanını açığa çıkaracak gibi görünüyor...

Hikayemiz, Naziler'in İkinci Dünya Savaşı'nı kazanmış olduğu alternatif bir dünyada geçiyor. 2093 yılındayız ve gezegenimiz kötü hava koşulları yüzünden yok olma tehlikesiyle karşı karşıya. Siz de eski bir Alman askeri olan Sebastian Mortyr'ı canlandırıyorsunuz. Yüksek rütbeli bir Nazi subayı olan babanız, uzun süreden beri gezegenin dengesindeki bu bozulmanın ardında Nazilerin yattığından şüpheleniyor. Bir zaman makinası icat eden bir bilim adamı arkadaşının da yardımıyla, sizi 1944 yılına geri göndermeyi başarıyor. Ve sizin göreviniz burada başlıyor; Nazilerin savaşı kazanmasını önleyerek geleceği kurtarmaya çalışıyorsunuz.

Mortyr'da gerçek zamanlı ışıklandırma, yansıtıcı yüzeyler, sis ve duman görünümü vermek için saydam bulutlar gibi en son grafik efektlerini de içeren tam donanımlı bir 3D motoru kullanılacak. Tek oyuncu için hazırlanan 20 bölümde size 12 adet silah eşlik edecek ve yolunuzda gece görüş gözlükleri ve susturucular gibi özel aksesuarlar da bulacaksınız. Interactive Magic, *Mortyr*'daki yapay zekalı düşmanların çok gerçekçi bir şekilde davranacağını belirtiyor. Bu düşmanlar yaralandıkları zaman kaçmaya, ek kuvvetlere haber vermeye ve siperlerin arkasına saklanmaya çalışacaklar.

Bu bir first-person shooter olduğu için tabii ki multi-play özellikleri olmazsa olmaz. Meraklanmayın, Mortyr bu konuda son derece güçlü. Bildiğiniz DeathMatch ve bayrak yarışı türü oyunlara ek olarak, bilgisayara veya birbirinize karşı oynayabildiğiniz takım üzerine kurulu bir cooperative mod da bulunacak bu çetin Nazi avında...


Mortyr'a özgü grafik motoru, günümüzün *Unreal* tarafından ele geçirilmiş dünyasında kendisine sağlam bir yer edinebilir.



MAVİ DONANIM
Deep Computer Systems

e-mail:info@mavidonanim.com   http://www.mavidonanim.com

Rıhtım Cad.
Baş Çavuş Sok.
Bayraktar İş Hanı
Kat: 2 No: 15
Kadıköy - İSTANBUL
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61

Medium

INTEL PPGA 370 ANAKART
32 MB SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D EKRAN KARTI
14" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
3.2 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
MINI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE AT
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
36X TOSHIBA CDROM
16 BIT SES KARTI (Hop.+Mic.)

INTEL CEL 333-128 K........: $ 574+KDV
INTEL CEL 333-128 K.......: $ 607+KDV
INTEL CEL 400-128 K........: $ 656+KDV

Advanced

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
32 MB SDRAM
8 MB INTEL 740 AGP EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
4.3 DB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
40X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
120 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K........: $ 849+KDV
INTEL PII 400-512 K.......: $ 1014+KDV
INTEL PII 450-512 K.......: $ 1253+KDV

Extra Game

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB CREATIVE BANSHEE EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS 2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
40X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE AWE 64 SES KARTI
300 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K......: $ 1000+KDV
INTEL PII 400-512 K......: $ 1168+KDV
INTEL PII 450-512 K......: $ 1407+KDV

ANAKART

SUPER SC7 Via 100 Mhz AGP	59
INTEL 440 LX/AT/ATX PPGA 370	62
INTEL 440 BX ATX 100 Mhz	84
ABIT BH6 i 440 BX 100 Mhz	97
ABIT PPGA BX 100 Mhz	98
ABIT BX6 i440 BX 100 Mhz	110
ASUS P2B i440BX 100 Mhz	139
GIGABYTE 6LMM7 8mbvga+Ses PPGA	133
GIGABYTE LD7 AT PPGA 370	83
GIGABYTE i440 BXC ATX 100 Mhz	102
GIGABYTE i440 BXE ATX 100 Mhz	112
GIGABYTE i440 BX SCSI 100 Mhz	234
GIGABYTE i440 BX Dual SCSI 100 Mhz	307

CPU

CYRIX 300 MMX	78
CYRIX 333 MMX	100
AMD K6-333	92
AMD K6-350	107
INTEL CELERON 333-128K cache	83
INTEL CELERON 366-128K cache	116
INTEL CELERON 400-128K cache	165
INTEL PII 350 - 512K cache	225
INTEL PII 400 - 512K cache	390
INTEL PII 450 - 512K cache	629

RAM

32 MB SDRAM	44
32 MB PC 100 SDRAM	48
64 MB PC 100 SDRAM	88
128 MB PC 100 SDRAM	186

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE DX PCI	21
4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	24
4 MB UTOPIA TRIDENT AGP Tv/Out	21
4 MB ASUS V3000 PCI TV In/Out	66
4 MB ASUS V3000 AGP TV In/Out	64
8 MB ASUS 2740 AGP TV In/Out	82
8 MB V3000 ZX AGP TV In/Out	83
8 MB INTEL 740 AGP	37
8 MB GIGABYTE i740 AGP	48
16 MB ASUS V3400 TNT TV In/Out	156
16 MB DIAMOND VIPER 550 TNT	131
16 MB DIAMOND VIPER TNT Tv/Out	142
16 MB CREATIVE TNT	138
16 MB STB VELOCITY TNT TV-OUT	166

MONİTÖR

14" HYUNDAI DIGITAL	125
14" PHILIPS DIGITAL	125
14" SAMSUNG 410 B	139
15" HYUNDAI DIGITAL	166
15" PHILIPS DIGITAL	167
15" CTX VL 510 DIGITAL	176
15" SONY EST DIGITAL	279
15" SAMSUNG 510 S	186
17" HYUNDAI DIGITAL	299
17" PHILIPS DIGITAL 107e	277
17" SAMSUNG 710 S	320
17" CTX DIGITAL	291
17" SONY DIGITAL	441

HARDDISK

3.2 GB QUANTUM UDMA	125
3.2 GB SEAGATE UDMA	123
4.3 GB WESTERN DIGITAL UDMA	133
6.4 GB QUANTUM UDMA	153
6.4 GB WESTERN DIGITAL	149
8.4 GB MATROX DIAMOND	176
8.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	171
8.4 GB QUANTUM UDMA	186
10.1 GB IBM UDMA	209
10.1 GB WESTERN DIGITAL UDMA	192

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	32
MINI TOWER KASA	21
PROMEDIA ATX 250 WATT	59
ASUS T5 ATX KASA	62

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

36X TOSHIBA	47
36X GOLDSTAR	47
40X PHILIPS	56
40X CREATIVE INFRA	59
48X CREATIVE INFRA	74
CREATIVE DVD ENCORE DxR2 5X	251

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
64 BIT AZTECH PCI	19
CREATIVE SB 16	23
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	78
CREATIVE AWE 64	46
CREATIVE SB LIVE VALUE	63
CREATIVE PCI 128	51

SPEAKER

120 WATT	11
500 WATT JAZZ	46
600 WATT JAZZ	51
CREATIVE PC WORKS 4+1	107
300 WATT VEGA/SATA	26
PHILIPS 720 WATT	179
PHILIPS 360 WATT WOOFER	89
PHILIPS 360 WATT	135

FAX MODEM

33600 ROCKWELL /V	27
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	42
56 K APACHE V90 INT./V	48
56 K USR SPORTSER INT./V	95
56 K USR SPORTSER EXT./V	118
56 K 3COM USR V90 EXT./V	146
56 K 3COM USR MESSAGE V90	156
56 K SYSGRATION EXTERNAL	62

TV & RADYO KARTI

INCA BT 848 TV+UK+CAP	63
HAUPPAGE PRIMIO TV	110
MIRO VIDEO TV+CAP+TXT	110
AVER MEDIA TV RADYOLU	95

3DFX KARTI

4 MB DIAMOND MONSTER I	82
8 MB DIAMOND MONSTER II	118
12 MB DIAMOND MONSTER II	142
16 MB DIAMOND FUSION Vga+3dfx	130
16 MB GIGABYTE BANSHEE Vga+3dfx	106
16 MB CREATIVE BANSHEE Vga+3dfx	114
16 MB PROLINK BANSHEE Vga+3dfx	104
12MB PROLINK VOODOO2 3DFX	103

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	11
10 MBIT PCI COMBO	11
10 MBIT CNET PCI	15
10/100 MBIT CNET PCI UTP	29
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

INKJET YAZICI

HP 695 C	180
HP 710C	221
HP 895C	328
HP 1175 C copy+scan+fax	923
CANON BJC 250	122
CANON BJC 4550 (A3)	177
LEXMARK 1100	99
LEXMARK 3200	167
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	241

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	55
MUSTEK PARAGON 6000 SP	86
MUSTEK PARAGON 12000 P	84
MUSTEK PARAGON 12000 ED	84
MUSTEK PARAGON 12000 SP	137
MUSTEK PARAGON 600 USB	78
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	68

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ	39
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ	106
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	189
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	328

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	189

CD REC/REWRITER

CYDER DRIVE 2X2X6	251
MITSUMI CDR 4X8 IDE	251
YAMAHA CDRW 4X2X6 IDE	331
YAMAHA CDRW 4X2X6 SCSI	331
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI	393
PHILIPS CDRW 6X2X2	305
HP 7200E 2X2X6 CDRW	449
HP 8100i 24X2X4 CDRW	429

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	91
600 V/A MAINPOWER	83

DIAMOND RIO DIGITAL
Mp3 PLAYER
220 $

bizi DEEP'e çeken birşeyler VAR !


Fax Modem

- ✓ Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.
- ✓ Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir.
- ✓ Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- ✓ Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.
- ✓ Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.

Banka Hesap Numaralarımız:
Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

Tiksinti İle Karışık Nefret

Monolith'in yeni RPG'sini en iyi bu başlık anlatıyor

Monolith Productions, yine büyük bir bomba patlamaya hazırlanıyor. Geçen ay size Monolith'in *Septerra Core* adlı oyunun Kuzey Amerika'daki yayın haklarını Alman TopWare şirketinden satın aldığını duyurmuştuk. Bu ay ise yeni alınan bu oyuna *Odium* adı verildi. Oyun, Polonyalı geliştirici firma Metropolis tarafından piyasaya sürülmeye hazırlanıyor.

Odium (anlamı gerçekten de 'tiksintiyle karışık nefret'), aynen bir Amerikan şehri gibi görünen ama aslında Rusların eğitim gördüğü bir merkez olan yeri ortaya çıkaran NATO müfettişi Cole Sullivan rolünü üstlendiğiniz bir RPG. Bu merkezde bazı kirli işlerin döndüğü yolunda gelen raporlar, sizin de görevinizi belirliyor. Tabii ki merkezde neler olup bittiğini ortaya çıkarmak da size bağlı. Oyunun çok karanlık bir konusu var, gizli çekişmelere dayanan ve gerçek hayattan alındığı varsayılan olaylarla uğraşıyorsunuz.

Sullivan'ın yanında, size görevinizde yardımcı olacak, farklı özelliklere sahip üç karakteri daha kontrol edebiliyorsunuz. Grafikler son derece güzel görünüyor, arkaplanlar elle çizilmiş ve üç boyutlu karakter modellerinde yaklaşık 2,000 poligon kullanılmış. İskelet üzerine kurulu animasyon sistemi sayesinde karakterlerin hareketleri çok gerçekçi görünüyor. Üstelik çevrede de yağmur, yangın ve şimşek gibi birçok doğal olay yaşanıyor. Heyecan dolu Odium'un ilkbaharda çıkması bekleniyor.



Odium'daki karakter modellerinin her biri yaklaşık 2,000 poligondan oluşacak.

Toparlanma Zamanı

Ion Storm, Daikatana'da açılan delikleri kapatıyor

Geçen ay Ion Storm'un *Daikatana* projesinde çalışan birçok kişinin ayrılması, oyunun çıkıp çıkmayacağı konusunda herkesi şüpheye düşürmüştü. Ama geciken oyunun her an piyasaya çıkacağı konusundaki inancı hala sarsılmamış bir kişi var, o da John Romero'nun kendisi.

Geçen ayki ayrılıkların ardından *Daikatana*'nın geliştirme ekibine altı yeni eleman alındı ve Romero, kaydedilen gelişmelerden oldukça memnun olarak "Yeni *Daikatana* çalışanlarımız işlerine hemen ısındılar ve oyunun bölümlerini bitirmek için geceli gündüzlü çalışıyorlar" diyor. Romero "Haritaları hazırlayan takım, şu anda altı kişiden oluşuyor ve *Daikatana*'yı olabildiğince çabuk bitirmek için çok sıkı çalışıyorlar. Şimdiye kadar harika bir iş çıkardılar." diyerek mutluluğunu da gizlemiyor.

Yeni yüzler arasında şirkete yeni katılanlar kadar projede görevleri değiştirilen Ion Storm elemanları da var. Bunlara kısaca bir göz gezdirirsek:

CHRIS KLIE - Ana Bölüm Tasarımcısı: Önceden LucasArts'ta iken *Outlaws*'un ana bölüm tasarımcılığını, *Mysteries of the Sith*'in ve *Rogue Squadron 3D*'nin bölüm tasarımlarını yapmış.

BOBBY PAVLOCK - Bölüm Tasarımcısı: Yaptığı haritalardan biri ile Romero'nun ilgisini çekerek bölüm tasarımcısı olan Bobby, daha önce sadece sıkı bir oyuncuymuş.

MIKE MONTAGUE - Programcı: Önceden 7th Level'da çalışan Mike, oyunun sesleri ve düşmanların yapay zekaları üzerinde çalışıyor.

RICH CARLSON - Bölüm Tasarımcısı: *Anachronox* ekibinden transfer edilmiş.

LIKKA KERANEN - Bölüm Tasarımcısı: Likka da *Anachronox* ekibinden alınmış.

STEVIE "KILLCREEK" CASE - Bölüm Tasarımcısı: Ion Storm'da kalite uzmanı olarak çalışan Stevie, DeathMatch'te Romero'yu yenen tek insan olarak isim yapmıştı!

Nerede?

Keşke Jeff Gibi Olabilseydim

ASC Games, yeni yarış oyununu NASCAR kahramanı Jeff Gordon'un katkılarıyla hazırlıyor

ASC Games'in hazırladığı *Jeff Gordon XS Racing*'e baktığımızda, NASCAR'ın geleceğinin son derece parlak olduğunu görüyoruz. Tam anlamıyla bir arcade olan bu yarış oyunu, ünlü yarışçıyı sadece isminde taşımakla kalmıyor; çünkü giydiği rengarenk yanmaz tulumlarıyla da ilgi çeken başarılı sürücü Gordon, oyunun tasarımında ve prodüksiyonda da çok aktif olarak yer alıyor.

Öyle görünüyor ki, beş yaşından beri bilgisayar oyunlarıyla ilgilenen Gordon, deneyimleriyle hep böyle bir ekibe yardımcı olmak ve hayalini kurduğu yarış oyununu yaratmak için can atıyormuş. Bunu fırsat bilen ASC de geliştirici RealSports'un yardımıyla kancayı ona takmış ve ekip işe koyularak şimdiye kadar çıkan en yoğun ve hızlı yarış oyunlarından birini hazırlamaya başlamış. Gördüğümüz kadarıyla da bu "takım", damalı bayrağın altından ilk geçmeyi hak edecek kadar iyi bir performans göstermiş...

Gelecekte geçen *XS Racing*, rampalar, keskin dönüşler ve ayrılan yollar içeren 10 pistte geçiyor ve her yarışta hızları 300 milin üzerine çıkabilen 12 araba mücadele ediyor. Her sürücünün kendine özgü bir karakteri var ve bütün amacınız Mr. G ile teke tek yarışabilmek.

Güzel grafikler, etkileyici sesler, son derece yüksek hız ve multiplayer desteği (LAN, Internet veya bölünmüş ekranda iki kişi olarak) sayesinde *Jeff Gordon XS Racing*, şu günlerde planlanan, çıkışını dört gözle beklediğimiz bir oyun.



Jeff Gordon XS Racing'deki ultra modern araçlarda, inişleri yumuşatmak için kanatlar da bulunuyor.

ASC Games'in bu yeni oyunundaki en önemli özellik, yarış esnasında baş döndürücü hızlara ulaşmanız.

Değişim Rüzgarları

Cyclone Studios yok olup gitti; ancak kalıntılarından yeni bir şirket kurulmak üzere

Geçtiğimiz yıllarda Cyclone Studios, *Uprising, Uprising II* ve *Requiem: Avenging Angel* ile kendine iyi bir isim yapmayı becermişti. Ancak şimdi bağlı oldukları firma 3DO, bu geliştirici şirketi kapama kararı aldı. Cyclone'u oluşturan takım elemanlarından birçoğu hala işlerinin başında; ancak yakında 3DO'nun kendi bünyesinde çalışmaya başlayacaklar.

Diğer yandan bu "sindirme" operasyonuna sıcak bakmayan Cyclone çalışanları, 3DO'dan tamamen ayrılarak Black Mace Entertainment adlı yeni bir geliştirici şirket kurdular. Bu yeni oluşumun başında, Cyclone'a katılmadan önce SSI'ın Panzer General serisinde çalışmış olan John Eberhardt bulunuyor. "Çok sağlam bir geçmişi ve yeteneği olan bir grubuz. Bu işe çok hevesliyiz, elimizde harika planlar ve motor tasarımları bulunuyor" diyor Everhardt ve ekliyor: "Cyclone Studios, 3DO'nun elindeki teknolojik bir hazine gibiydi. Bu şirketi kapamak ana Şrma için iyi bir çözüm gibi görünse de, yaratıcı ruhlarından çok şey eksildiğini zamanla fark edecekler."

Black Mace'in ilk projeleri hakkında haberlerimizi bekleyin. Ayrıca takımın hangi yayıncıyla anlaşacağı da şu günlerde belli olacak. Sabırsızlar, en taze haberler için grubun *www.blackmace.com* adresindeki sitesine göz atabilirler.



Haber Özetleri

Myth II Bilmecesi

Bungie Software, *Myth II: Soulblighter*'ın piyasaya sürülen ilk partisinde bir sorun olduğunu açıkladı. Oyun varsayılan klasörden farklı bir yere kurulduğu zaman, kurulum kaldırıcı programın çalışmasında büyük sorunlar çıkıyormuş. Bungie, ürünü toplatma kararı aldı; ancak bu hatayı taşıyan *Myth II* kutuları hala daha raflarda duruyor olabilir. Bu yüzden her ihtimale karşı eğer bu oyunu satın alacak olursanız üzerinde açıkça "version 1.1" yazmasına dikkat edin.

Take Two Para Basıyor

İşte size geçen sene gerçekten para kazanan bir yazılım firmasıyla ilgili bir haber. Take Two Interactive, net satışlarında geçen yıla göre %104'lük bir artış olduğunu ve 31 Ekim 1998 itibariyle yaklaşık 6 milyon dolarlık net gelir elde ettiğini açıkladı (geçen sene 3.6 milyon dolarlık net zararları vardı). Bu uçurumun nedeni, şirketin Avrupa'daki başarısı olarak gösteriliyor. Bildiğiniz gibi Take Two, *Grand Theft Auto, Railroad Tycoon II* ve *Tom Clancy's Rainbow Six* gibi muhteşem oyunların Avrupa yayıncılığını üstlenmişti.

GT'den Yeni Bir Anlaşma

Harika grafiklere sahip olan *Driver*'ı (ilk görüntülerini size Şubat sayımızda sunmuştuk) hazırlayan Reflections Interactive, GT Interactive ile anlaştı. Anlaşma, GT hisselerinin 2.28 milyon tanesini (ek ödemeler de mümkün) kapsıyor ve gelecekteki başarılara göre değişebilecek. Reflections, 1984'te İngiltere'nin Newcastle şehrinde kurulmuş ve hem PC, hem de PlayStation için hazırlanan Destruction Derby ile adını duyurmuştu. Ayrıca Amiga yıllarında büyük gürültü koparan *Shadow of the Beast* de yine Reflections'ın eseriydi. GT Interactive'in Amerika yayın haklarını almasıyla birlikte *Driver*, Amerika'da da sağlam bir yayıncı elde etmiş oldu.

Mattel *Myst*'i İstiyor

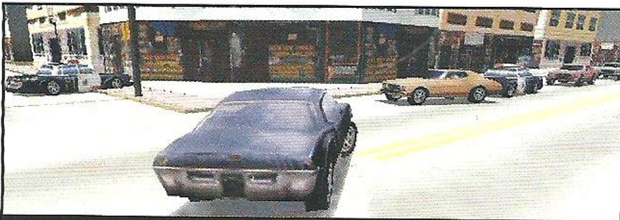
Barbie programlarıyla PC dünyasında iyi bir isim yapan oyuncak devi Mattel, The Learning Company'yi satın almaya kararlı görünüyor. The Learning Company, *Myst* ve *Riven* ile büyük sükse yapan Broderbund'u satın almıştı. Su sıralar ise Mattel, bu yazılım devini satın almak için 3.8 milyar doları gözden çıkarmış durumda. Ancak galiba duvara toslayacak; çünkü görünüşe bakılırsa The Learning Company'nin hisse sahipleri bu teklifle ilgilenmiyorlar, hatta satışı durdurmak için dava bile açmışlar. Gerekçeleri de yönetim kurulunun satışa izin vermekle "karşılıklı güvene dayanan görevini kötüye kullanması." Konuyla ilgili detaylar için bizden ayrılmayın!..

LithTech, 3 Boyutlu Sese Geçiyor

Monolith Productions, RAD Game Tools'un Miles Sound System teknolojisini LithTech motoruna ekleyeceğini açıkladı. Bu sistem DirectSound3D, Creative Labs'in EAX, Intel'in RSX ve Aureal'ın A3D adlı API'lerinin hepsini destekliyor. Bu yeni ilaveyle birlikte LithTech motoru, bir 3D motoru arayan geliştiriciler için daha da çekici hale gelecek.

Shogo'ya Dönüş

Nisan ayında Monolith'in Shogo: Mobile Armor Division oyununa bir genişleme paketi geliyor. Adı Shogo: Legacy of the Fallen olarak belirlenen bu paket, Aztech New Media tarafından geliştirilecek. Aztech'in dediğine göre bu paketle oyuna altı yeni karakter, sekiz yeni silah ve canavar, sekiz tane de yeni Mobile Combat Armor birimi eklenecek.

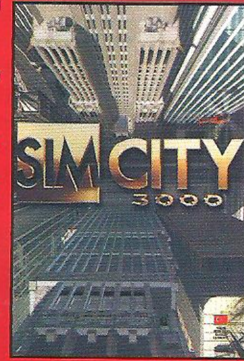


Neyseki GT Interactive, yayın haklarını aldı da *Driver*'ın piyasaya girip bilgisayarlarımızı şenlendirmesi mümkün oldu.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Bu ay hep birlikte *Simcity* oynadık. İşi gücü bırakıp kendimizi şehirlerimize verdik, halklarımızın alt yapı sorunlarını çözdük. Ancak multiplayer modu olmadığından bu işi bir mücadeleye çevirmekte zorlandık. Sonunda da bir yarışma düzenlemeye karar verdik. Kurallar basitti. İstanbul'a en çok benzeyen şehri oluştur. Tahmin edin ne oldu... bütün editörlerimiz döküldüler. Gelen şehirlerin tek ortak yanı bir yarım adaya Ayasofya'nın yerleştirilmiş olmasıydı. Başka benzer bir yan da yoktu. Bizde kendimizi tekrar denemeye ve yarışmayı yeniden düzenlemeye karar verdik. Üstelik bu sefer sizde katılabilirsiniz. Yapmanız gereken sadece *Simcity 3000* save'lerinizi e-mail ya da disket'le bize yollamanız. Eğer İstanbul sizin için tanıdık değilse İzmir, Ankara, Adana ve Mersin'de olur. Başka bir şehir yollamak isterseniz bir zahmet şehrin haritasının bir kopyasını ya da taranmış resmini de yollayın ki ne denli başarılı olduğunuzu anlayabilelim. Oyunumuzda süre, kural falan yok... ama dikkat başarılı şehirlere ödül yağabilir.



1. *Simcity 3000* .... *Herkes*
2. *Myth2: Soulblighter* .... *Tuğbek, Antonio*
3. *Redguard* .... *Güven, Serpil*
4. *Rogue Squadron 3D* .... *Kaan, Gökhan*
5. *Falcon 4.0* .... *Gülçin, Tuğbek*
6. *Mask of Eternity* .... *Serpil, Güven*
7. *Half Life* .... *Kaan, Mustafa*
8. *NBA Live99* .... *Gökhan, Tuğbek*
9. *Heretic II* .... *Kaan*
10. *Beavis & Butthead* .... *Tuğbek*

İkinciler

28. sayfanın devamı

MRM aynı zamanda poligonları öncelik sırasına da sokuyor, yani bir modele şeklini veren poligonlara daha yüksek bir değer verilirken, ayrıntılarda kullanılan poligonlara daha az öncelik tanınıyor. Bir modele yaklaştıkça düşük öncelikli poligonlar yavaş yavaş ekleniyor, tabii ki işlemcinizin ve 3D hızlandırıcınızın bu yükü kaldırabileceği varsayılmış. MRM'i tam anlamıyla kullanabilmek için *Dark Reign II*'deki modellerin hepsi son derece ayrıntılı olarak hazırlanmış, yani sisteminiz ne kadar güçlüyse oyun görsel olarak o kadar iyileşiyor.

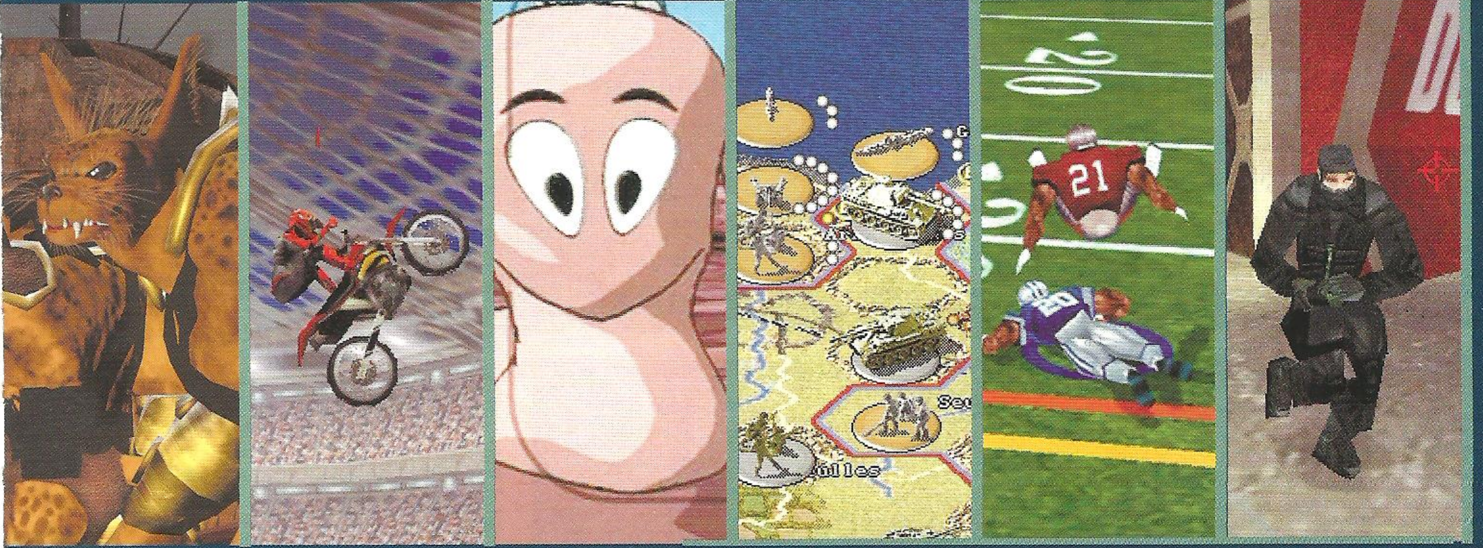
Bu yeni teknoloji sayesinde, Dark Reign hayranlarının çok yakındığı bir sorun olan grafiklerin kötülüğü, büyük ölçüde giderilmiş olacak. Diğer şikayetler ise oyunun genel olarak çok zor olduğu ve görev sonlarında ödül verilmediği yönündeydi. Pandemic'in dediğine göre oyunun devamında bu şikayetler çözüme kavuşacak.

Battlezone, geçen yılın en hoş sürprizlerinden biriydi ve oyun basınından birçok övgü toplamıştı (o kadar beğenmiştik ki 'Yılın Oyunu' ünvanın kılpayı kaçırmıştı). *Dark Reign* ise bir sürü sıkıcı realtime strateji oyununun arasından sıyrılmış ve kendini belli etmişti. Bu iki oyunun da devamlarının öncekilerden çok gelişmiş olacağını düşününce, 1999 yılında aksiyon ve strateji hayranları hayatlarından çok memnun olacaklar gibi görünüyor.



GELENEKSEL PC GAMER

Beklenen an geldi. *PC Gamer* Amerika'yı öteden beri takip edenleriniz her yıl kategorilere göre yılın en iyi oyunlarının seçildiği bu geleneksel yarışmayı bilir. Biz de PC Gamer-Türkiye olarak üstümüze düşeni yaptık ve hummalı tartışmalardan sonra ortaya çıkan bu kapsamlı çalışmayı beğenilerinize ve tabii varsa itirazlarınıza sunuyoruz. 1998, bazı türlerin yüzüne diğerlerine oranla daha çok baktı, örneğin yarış oyunlarında baş gösteren enflasyon, bizi hiç hesapta yokken onlar için özel bir kategori açmaya yöneltti. Öte yandan, olmazsa olmaz dediğimiz turn-based strateji ödülü neredeyse güme gidiyordu. Çünkü 1998'de, bu dalda kaliteli oyun kıtlığı vardı. Ancak yine de geçtiğimiz yıl, bizi son dakikasına kadar şaşırtmaya devam eden harika bir yıldı. Gerçi 1998'in En İyileri seçimlerimizin sizin de onayınızı alacağını düşünüyoruz ama her zamanki gibi bize kendi fikirlerinizi iletmekten çekinmeyin, biliyorsunuz ne düşündüğünüzü bilmek istiyoruz. Bizce daha iyi bir seçim yapılamazdı...



ÖDÜLLERİ

YILIN OYUNU

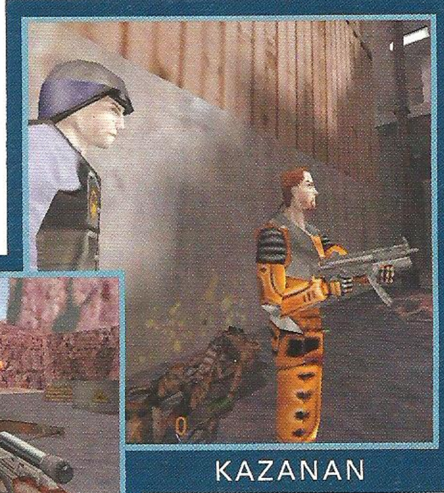
Half-Life

SIERRA

Yılın ödüllerini kime vereceğimizi kararlaştırırken *PC Gamer* ofisi, meclistekileri aratmayacak tartışmalara sahne oldu. Tabii sonunda, doğru oyunlarda karar kıldığımızdan emindik ama editör ekibimiz içinde yaşanan uzun ve ateşli konuşmalar doğrusu görülmeye değerdi.

Ancak Yılın Oyunu'na geldiğimizde durum farklıydı.

Valve'ın *Half-Life*'ının ön demosunu oynarken bile bu oyuna Yılın Oyunu dalında bir rakip çıkabileceğinden kuşkuluyduk ama tam oyunun esrarengiz son sahnesini de gördükten sonra en ufak bir şüphe kalmamıştı; Yılın Oyunu olabilmesi için belirlediğimiz niteliklere bundan daha iyi oturan bir oyun daha olamazdı. *Half-Life* her açıdan bu ödülü hakettl.





KAZANAN

Peki neden? Bazı okuyucuların iddia ettiği gibi bu sadece bir first-person shooter değil miydi? Tabii, tıpkı Casablanca'nın sadece bar işleten bir adamın hikayesinin anlatıldığı bir film, Romeo ve Juliet'in basit bir aşk masalı olması gibi(!). Bir oyun için türünün sınırlarının ötesine ulaşmak kolay değildir, özellikle de first-person shooter gibi bunaltıcı derecede tek tip hale gelmiş bir türde. Ama *Half-Life* bunu yaptı ve gayet ikna edici şekilde, bir first-person shooter'ın ne olabileceğine ve ne olması gerektiğine dair anlayışı yeniden belirledi.

Dünya oyun basını geçtiğimiz aylarda *Half-Life*'ı öve öve bitiremeyen binlerce köşe yazısıyla doluydu ama tüm söylenenlerinin özü şu; hiçbir oyun asla bu kadar derin, *bu* kadar gerçek olmamıştı. Diğer üç boyutlu aksiyon oyunlarından farklı olarak *Half-Life* asla oyuncuyu oyunun dünyasından dışarı çıkarmıyor. Herşey birbiriyle örtüşüyor ve bu yüzden de oyunun, gerçeğin bir yanılsaması olan kalıcı dünyası mükemmel. Bu ayrıca birçok başka 'küçük' şeyin birleşimi; gerçekten zeki bir düşman yapay zekası, gerçek gibi gelen ve tepkili silahlar, anlamlı bulmacalar, saçmalıktan uzak, gerçekten korkutan yaratıklar ve tabii her köşenin ardında zevk ve dehşet veren sayısız sahne. Tüm bunlar, first-person türünü şüphe dolu ilginç olayların sürdüğü ancak sadece yavan bir multi-player katliamı olmayan bir alan olarak yeniden keşfeden bir oyunda bir araya geldi. Bu türün tüm oyunlarına burun kıvıran birileri daima olacaktır ama bu çeşit züppelikleri bir yana atarsak *Half-Life*'ın gelmiş geçmiş PC oyunlarının en ustaca kotarılmışlarından biri olduğunda hemen hemen herkes hemfikir. *Half-Life, PC Gamer*'ın Yılın Oyunu ödülünü fazlasıyla hakediyor.

İKİNCİLER





Öte yandan *Half-Life*'ın bu yılın ödülünü alıp götürdüğü gerçeği diğer adaylara leke sürmez. Aksine böylesi güçlü bir rekabet karşısında itibar kazandırır. Eğer *Half-Life* gelecek yıla kaydırılsaydı, örneğin Red Storm'un Tom Clancy's *Rainbow Six* oyunu, bıçak sırtı aksiyonuyla ve gerçekçi taktiklerin göz kamaştırıcı özgün kombinasyonuyla bu ödülü muhtemelen alacaktı. Ya da belki Activision'ın *Battlezone*'u alabilirdi, zira first-person aksiyonla real-time stratejinin bir araya gelmesinin mümkün olduğunu kim düşünebilirdi ki? Ayrıca bu oyun yılın en iyi tanıtımı ve arayüz tasarımıyla da takdire şayan. Her iki oyun da olağanüstü ve ikisi de ikinciliği haketti.

Bu yıla damgasını vuran bu üç oyun da kendi türlerinin kalıplarını kıran ve geleneksel düşüncelere meydan okuyan bir şeyler yaptılar. Bir de, PC oyunları sahnesinin sürekli yenilendiğinin bir kanıtı ve 1999'da olabileceklerin ilginç birer habercisi oldular.







EN İYİ AKSİYON OYUNU

RED STORM

Rainbow Six

PC Gamer ödüllerini belirlerken bir tek kurala sadık kalmak zorundayız; Yılın Oyunu olan oyun başka bir kategoride yarışamaz. Burada amaç, bir oyunun egemenliğini önlemek ve diğerlerine de kendi kategorilerinde öne çıkma fırsatı vermektir. Ama bu kural olmasa bile bu yılın aksiyon ödülünü *Rainbow Six*'ten başkasına vermezdik.

Half-Life tek kişilik aksiyon oyunlarının ne kadar geliştiğini gösterirken, *Rainbow Six* bu oyunların pek çok açıdan oynanışını değiştirerek bizce daha fazlasını yaptı. Derinlemesine hikayesine çarpıcı ortamlarına ve inanılmaz oynanışına karşın *Half-Life* yine de türün geleneklerine sımsıkı bağlıydı; şalteri indir, bulmacaları çöz ve düşmanlarına kurşun yağdır. Öte yandan *Rainbow Six* bu kalıpları tutup pencereden fırlattı. Yani, bir odada körlemesine sağa sola saldırdığınız günler sona erdi.

Rainbow Six gerçekçi "tek atışta vur" felsefesiyle, normalde yalnızca amaçsız aksiyonla ilgilenen bir türe yepyeni bir duygu getirdi. Her level'ın planlama aşamasından gerçek görev tekniğine kadar *Rainbow Six* yakanıza yapışıyor ve gitmenize izin vermiyor. Oynarken hissettiğiniz gerilim, somut bir duygu; korku. Tüm ekibiniz burnunuzun dibinde öldürülürken aniden yapayalnız kaldığınızı ve teröristlerce kuşatıldığınızı farketmekle kıyaslanabilecek hiçbir şey yok.

Rahatsız edici bazı hatalarına ve zaman zaman bozulan grafiklerine rağmen *Rainbow Six* attığınız her yanlış adımın ölüm sebebi olabileceği, birbiri ardına gelen senaryolar sayesinde oyuncuyu giderek artan bir gerilim içinde tutuyor. Bu ateşli oyun tarzı bir çok oyuncuyu öylesine etkiliyor ki *Rainbow Six*'te ustalaştıktan sonra *Quake II* ya da *Unreal* gibi geleneksel bir shooter'a geri dönmek rahatsız edici ve garip bir şekilde yapay bir deneyim gibi gelebiliyor.

Rainbow Six ayrıca multi-player modda da single-player'daki başarısını gösteren ender aksiyon oyunlarından biri. Hem ortaklığa hem de rekabete dayalı olan iki mod da, yenilikler getiren kuralları ve senaryolarıyla başarılılar. Ve sonuç, fena halde bağımlılık yaratan bir multi-player deneyimi. *Quake II*'den beri hiçbir oyun bizi böylesine hayran bırakmamıştı. Yılın Aksiyon Oyunu mu? Bu konuda hiç şüpheniz olmasın.

Yılın ikincileri olarak seçtiklerimiz ise Interplay'in *Descent: Freespace*'i ve Activision'ın *Battlezone*'u. Göz alıcı görüntülerle birleşen derinliği ve büyük ölçeğiyle puan toplayan *Freespace*, birden ortaya çıkarak *Wing Commander* serisinin üç boyutlu uzay savaşlarındaki tahtını gaspetti. Bu arada Activision ise aksiyon ve real-time stratejinin görülmemiş karışımıyla bu yıl herkesi şaşırttı. Sonuç, hem yüksek tansiyonlu hem de zekice bir oyundu; düşünen adamın aksiyon oyunu. Bu yılın Aksiyon Ödülüne layık görülen üç oyun gösteriyor ki, bu günlerde her çeşit aksiyon oyuncusu çok mutlu. Bu, pek çok kişinin şikayet ettiği zeka gerektirmeyen first-person shooterların geçit töreninden dağlar kadar farklı.

İKİNCİLER



Battlezone



Descent: Freespace

KAZANAN







olurmuş... elektrikler sık sık kesilirmiş...
olurmuş... power supply'ım arızalanırmış...

gelir!

öpücüğü kondurdum ki, vız gelir!



MİDİ BEKAP • Otomatik gerilim regülasyonu • Elektrik kesintilerinde anında enerji temini • RS232 bağlantısı • İnternet/modem bağlantı hattı koruması • Ani gerilim dalgalanmalarına karşı koruma • Otomatik koruma ve test • Sesli ve ışıklı uyarılar • Akü süresi ve yük göstergeleri • Otomatik kapanma ile enerji tasarrufu • Bakımsız kuru aküler ile sonsuz güvenlik.



MİNİ BEKAP
MİNİ FİYAT





BEKAP ANA DAĞITICI NOKTALARI: Adana, Demiralp Ltd. 0322 459 10 66, Ankara, Edar Ltd. 0312 230 46 55, Antalya, On-Line Servis A.Ş. 0242 249 51 41, Bursa, Ceylan Ltd. 0224 224 80 50, Eskişehir, Emka Ltd. 0222 231 89 65, Erzurum, Şafak Makina Ltd. 0442 234 05 25, Gaziantep, Proses Mühendislik Ltd. 0342 339 87 70, İstanbul, Mikroset A.Ş. 0212 238 50 50, İstanbul, Doruk Otomasyon Ltd. 0212 259 50 41, İzmir, Tümel Ltd. 0232 449 49 36, Samsun, Arat Ltd. 0362 432 49 49, Tekirdağ, Tekkom Ltd. 0285 652 78 04, Trabzon, Arat Ltd. 0462 323 11 13



EN İYİ ADVENTURE OYUNU

LUCASARTS

Grim Fandango

PC oyunlarının doğmasını sağlayan birkaç türden birinin 1998'in en güçten düşen türlerinden biri olduğunu görmek çok acı; bu, eski moda iyi bir adventure'du. Bu tarz oyunlar, bilgisayarın her yere girmesinden ve o meşhur, uzun tarihini yazmasından daha eskiye dayanıyor. Aralarından seçim yapabileceğimiz adventure oyunların sayısı azaldı; ayrıca *WarCraft Adventures*'un iptal edilmesi ve *StarTrek: Secret of Vulcan Fury*'nin de askıda olduğu göz önüne alınırsa önümüzdeki yılların da pek parlak olacağa benzemiyor. Ancak her şeye rağmen bu durum gerçekten göz dolduran birkaç oyunun pırlanta gibi parlamasını engelleyemedi.

Bizi bu yılın birincisi *Grim Fandango*'yla buluşturan firma, tabii ki tarihin en iyi adventure oyunlarından bazılarını yapan ve hala türün şampiyonu olan LucasArts oldu. Eski sıradan şatafatlı sahnelerle yetinmeye razı olmayan LucasArts, hikaye anlatımı konusundaki gücünü kullandı ve oyunu üstüne kuracağı çok ilginç bir konu seçti: "Meksika Ölüler Günü Festivali". Görebileceğiniz en canlı ölülerle dolu *Grim Fandango* Ölüler Diyarında geçen ve her yönüyle oyuncuyu cezbeden bir hikaye sergiliyor.

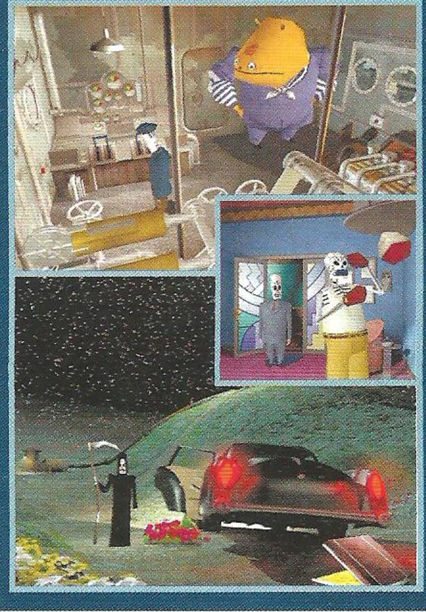
Ölüm Departmanı'nın seyahat yetkilisi Manny Calavera rolünü üstlenen oyuncuya, şimdiye dek gördüklerinin hiçbirine benzemeyen bir adventure oyunu sunuluyor. Vahşi Batı ve Aztek temalarının muhteşem bir karışımı olan sahneler, oyunun dünyasını çarpıcı biçimde hayata geçiren bir filmnoir tarzında sunuluyor. Zeki ve nükteli karşılıklı konuşmalar, iyi seçilmiş bir ekip tarafından ustalıkla seslendiriliyor; fon müziği ortama mükemmel uyum sağlıyor ve de olay örgüsü hem ilginç, hem de sürükleyici.

Bulmacalar hikaye akışı içine çok iyi yedirilmiş ve LucasArts, grafik adventure'lara bakışımızı ve oynayış tarzımızı yeniden keşfetmeye bile vakit bulmuş. *Grim*'in 3D teknolojisi ve mouse'suz arayüzü sayesinde nesneleri kullanmak ve çevreyle etkileşim artık çocuk oyuncağı. Tüm bunlar oyunu daha fantastik kılıyor ve bu yılın ödülünü fazlasıyla haketmesini sağlıyor.

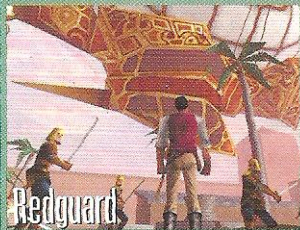
İkinciliği kazanan oyunlarımızdan ilki ASC Games'den *Sanitarium*. Oyun, tarzı bakımından çok geleneksel bir adventure olsa da sırrını çözmeye çalıştığınız hikaye hiç de sıradan değil. Siz Max'i oynuyorsunuz ve kendinize geldiğinizde oldukça rahatsız edici insanlarla dolu bir tımarhanede ve hafızanızı kaybetmiş durumdasınız. Amaç, geçmişiniz hakkında daha fazla bilgi toplamak ve bu çıkmaza nasıl düştüğünüzü öğrenmek; ama hiçbir şey göründüğü gibi değil. Son olarak sizi bekleyen sürprizler karşısında yıkılmamanızı söylüyoruz. Bilmeniz gereken, *Sanitarium*'un harika grafiklerle, ilginç karakterlerle ve iyi tasarlanmış bulmacalarla dolu olduğu, bir de tüm gerçek adventure tutkunlarının mutlaka oynaması gerektiği.

Diğer ikincimiz, Bethesda'dan *Redguard*. Bu, *Daggerfall* evreninde geçen şaşırtıcı bir adventure. Tasarımı ve gerçekliğiyle Bethesda'nın dağınık roleplaying oyunlarından daha yoğun olan *Redguard*, iyi geliştirilmiş ve iletişim kurabileceğiniz çok sayıdaki karakteri ve derin, kapsamlı hikayesiyle harika bir oyun sunuyor. Daha ağır adventure fanlarının iptal edebileceği birçok aksiyon tarzı oynanış özellikleri içeren *Redguard*, türün en iyi araştırma ve bulmaca çözme örneklerini yeni ve eğ-

KAZANAN



İKİNCİLER


Redguard


Sanitarium

YENİLİK DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

Battlezone

Tamam, Activision'ın *Battlezone*'unun, first-person shooter ve real-time strateji ögelerini bir araya getiren ilk oyun olmadığını biliyoruz. 3DO'nun *Uprising*'i de bunu yaptı ve piyasaya *Battlezone*'dan önce çıktı. Ama iki oyun da aynı dönemde geliştiriliyordu, yani *Uprising* asla çıkmasaydı da *Battlezone*'un böyle olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Zaten *Battlezone*, bu yeni ve heyecan verici türü daha iyi temsil etmesi için tasarlandı. Çok sayıdaki hummalı first-person çarpışmalarıyla oyunun, bir 3D shooter olduğu göze çarpıyor; ama kaynak toplama, üs kurma ve multi-player savaşlardaki çarpıcı özellikleri de düşünüldüğünde bir real-time strateji olduğu su götürmez. Aslında bu 1998'de oynadığımız en özgün oyundu ve satış hayal kırıcı olsa da 1999'da buna benzer savaş oyunları görmeyi umuyoruz. *Battlezone II* yolda ve daha fazla oyuncuyu cezbetme umuduyla basitleştirileceği söyleniyor. Bunun, aynı zamanda *Battlezone*'u bu kadar özel yapan eşsizliğinin çalınması anlamına gelmediğini umuyoruz.



GRAFİK DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

Unreal

Geçen yıl yayınlanan daha iyi oyunlar vardı belki; ama konu salt görkemli grafikler olunca Epic MegaGames'in *Unreal*'ıyla boy ölçüşebilecek oyun yoktu. *Quake II* motoru özellikle küçük iç mekanlarla sınırlıyken *Unreal*, büyük dış sahneleri bir uzay gemisinin dar sınırları kadar kolayca işleyebiliyor. İkna olmadınız mı? Tek yapmanız gereken, hasar görmüş uzay geminizden çıkıp şelalelerin çağıldadığı muhteşem bir tropikal manzarayla karşılaştığınız açılış sahnesini oynamak. Fikriniz anında değişecek. Ve bir nesneye yaklaştığınızda ortaya çıkan piksel dokularına da veda edin. *Unreal*, en yakından yaptığınız dikkatli incelemelerde bile netliği yüksek tutuyor.

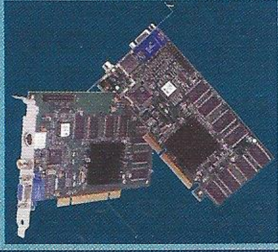


Bu, ayrıca atmosfere daha ürpertici bir hava veren volümetrik sisi kullanan ilk oyun. Gerçekçi ateşi, suyu ve bir sürü başka eşsiz efekti de buna ekleyin; grafik olarak bilgisayar ekranlarında arz-ı endam eden gelmiş geçmiş en güzel oyun bu. Sistem gereksinimleri başınızı döndürecek kadar yüksek olabilir. Upgrade için bundan iyi sebep olur mu?

DONANIM DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

NVIDIA Riva TNT

1998 içinde 3D teknolojisinin bu denli geliştiğine inanmak çok zor. Tam bir sene önce Donanım köşesinde incelenebilecek bir iki kart vardı. Bu kartlar halen *QuakeII*'yi oynamak için yeterli. Ancak *Unreal* ve *Half-Life* gibi yeni oyunlar için yeterince güçlü değiller. Geçtiğimiz yıl boyunca 3Dfx ve NVIDIA donanım arenasının en büyüğü olabilmek için mücadele ettiler. Bu mücadele 3D teknolojisine devrim yaratan yenilikler kazandırdı. Yıl içinde bir diğerinin başarılı çipini yeni bir tane ile alt etme yarışını kazanan sonunda NVIDIA oldu. Olağanüstü RIVA TNT teknolojisi ile NVIDIA 98'in kapanış şovunu yaptı.



Elbette iş yükünün paylaşımını sağlayan SLI modda çalışan iki Voodoo2 daha hızlı. Ancak bu, iki ekstra PCI yuvası gerektiriyor. TNT ise daha hızlı olmasa da hemen hemen aynı hızda ve sadece bir AGP potu işgal ediyor. Bunların dışında TNT, resimleri 32-bit'te render edebiliyor, çoklu dokulama ve tam AGP 2X yeteneğine sahip. Ayrıca TNT ile tek başına 1998'in en iyi yeni donanımı ödülüne sahip olan bir 3D çipiniz olacak.

SANAT YÖNETMENLİĞİ DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ

Grim Fandango

Hangi türde olursa olsun tüm oyunların amacı, oyuncuyu kendi evrenine çekmek ve gündelik hayatın baskısından ve sıkıntılarından kaçmalarını sağlamaktır. Bunu başarmak için birbirinden tamamen farklı birçok unsurun belli bir bütünlük içinde buluşturulması gerekir. LucasArts, *Grim Fandango* ile inandırıcılığı kusursuz olan bir dünya yarattı, hem de en inanılmaz bir hikayeyle: Meksikanın Ölüler Diyarı.

Oyundaki tüm bulmacaları atsanız bile *Grim*'in dünyası sırf parlak ortamları ve sinematik sahneleriyle yaşanası bir yer olurdu. LucasArts, film-noir tarzının değişken görsel özelliklerini ve bir başka dünyaya ait görüntüleri birleştirerek oyun dünyasında bu aralar pek sık göremediğimiz bir şey sundu: gerçekten özgün ve sürprizlerle dolu bir evren. *PC Gamer*'ın Sanat Yönetmenliği ödülünü grafiklerin sadece teknik olarak mükemmel olmakla kalmayıp aynı zamanda harika şeyler yaratma başarısı gösterdiğine inandığımız bir oyuna vermeyi kararlaştırmıştık. Bu yıl için, bu özelliklere *Grim Fandango*'dan daha iyi bir örnek düşünemiyoruz.



EN İYİ REAL-TIME STRATEJİ OYUNU

BLIZZARD

StarCraft

1998, bu yeni sayılabilecek tür için mükemmel bir yıl olmadı, aslında bu yıl tarihe real-time'ın ters teptiği yıl olarak geçecek. 1997'de başlayan şey 1998'de de devam etti ve sektördeki tüm yayıncılar *Command&Conquer, WarCraft II, Myth* ve *Total Annihilation* gibi real-time'ın kilometre taşlarının başarısını kazanmaya kalktı. Sonuç, aptalca düşünülmüş, sönük ve de kesinlikle kalitesiz RTS oyunlar oldu. *Conquest Earth, Dominion, Waterworld, Armored Moon, M.A.X. 2, Warbreeds* ... liste uzayıp gidiyor. İşe yaramaz oyunlar günbegün arttıkça, sadece bir iki yıl önce oldukça vaatkar görünen bu tür sanki yavaş yavaş ölüyor, kendi açgözlülüğünün ağırlığı altında ezilmeye başlıyor gibiydi.

Türü içinde bulunduğu sıkıntıdan kurtarmak ve bize real-time stratejinin doğru yapıldığında ne kadar keyifli olabileceğini anımsatmak türün iki öncüsünden biri olan Blizzard Entertainment'a düştü. Ve ortaya çıkan oyun, çok patırtısı yapılan, çok ertelenen, çok beklenen *StarCraft*'tı. "Uzayda *WarCraft*" bekleyenler hoş bir sürprizle karşılaştılar; her ne kadar yüzeysel olarak *WarCraft* oyunlarının geliştirilmiş bir uzay çağı versiyonu gibi görünse de Blizzard, iki yerine birbirinden çok farklı tam üç ırk çevresinde geçen bir tasarım yaptı ve oyunun derinliğini bir adım daha ileri taşıdı. *WarCraft II*'de Orclar ve insanlar dayanıklılık ve organizasyon bakımından oldukça benzerdiler. Her birinin karşılıklı sayıları aynıydı ya da yeterince yakındı. Oysa *StarCraft*'ta üç yaratık uygarlığının da eşsiz gelişme biçimleri, yapıları, kendilerine has askeri güçleri ve zayıf yanları, hatta felsefeleri var. Irklar arasındaki farklılıklar çok büyük olduğundan oyuncu da her tür için farklı bir stratejiyle oynamak zorunda. Örneğin karşıt Terran güçleri arasında oynanan bir oyun, Protosların Terranlara karşı savaştığı bir oyundan çok farklı oynanıyor ve Protoslara karşı Zergleri oynamaksa bunlara hiç mi hiç benzemiyor. Tek kişilik görevler oyuncuya her ırkın kendine özel yanlarını tanıtarak harika bir iş çıkarıyor ve bu sırada heyecan verici kimi senaryolar sunuyor. Multi-player karşılaşmalarda ise kötü sürprizlere yer yok. Blizzard'ın yüzlerce atmosferik dokunuşla daha da güzelleşen oyunu baştan sona kusursuz. Sonuçta piyasaya çıkmasından bir yıl sonra bile bu oyunu taze tutan, alabildiğine derinliği ve oyun çeşitliliği ona hem *PC Gamer*. Okuyucu Top 50'de bu birincilik kazandı hem de onu Yılın Real-Time Strateji oyunu yaptı.

KAZANAN



Sönük geçen bir RTS yılının diğer iki parlak oyunu da uzun zamandır beklenen devam oyunlarıydı. Sierra'dan *Caesar III* ve *Gathering of Developers*'dan *Railroad Tycoon II*. *StarCraft*'tan daha az çarpışmalı ve daha az ateşli olan ama daha az cazip olmayan her iki oyun da imparatorluk kurma, ticaret ve mikro yönetimin zengin şekilde detaylandırılmış dünyalarıyla oyuncuyu büyülediler ve muazzam bir iş çıkardılar. Ayrıca her ikisi de, keyifli bir real-time deneyimi için her beş dakikada bir savaşmanız gerekmediğini gösterdi.

İKİNCİLER


Battlezone


Caesar III


Railroad Tycoon II

EN İYİ SİMULASYON

MICROPROSE

Falcon 4.0

Hazırlanması tam dört sene sürdü ve tanrı bilir kaç çalışma saati harcandı. Artık sadece bir söylenti değil. *Falcon 4.0*, 1998'in son günlerinde geldi ve yıl içindeki diğer simulasyonların tüm izini sildi. Hatta *Jane's F-15* ve Microprose'un kendi *European Air War*'ı gibi büyük isimleri bile.

Peki *Falcon 4.0*, ilk günden klasikleşen rakip oyunları bize nasıl oldu da unutturdu? Bugüne kadar gördüğümüz en büyük, en derin, en detaylı ve gerçeğine en uygun hava çarpışmaları simulasyonu olarak. Elbette oynaması da çok zevkli. Daha önceki hiçbir sim bu denli birbirinden farklı sistemleri, silahları ve görevleri böylesi detaylı içermiyordu. Uzun menzil havadan havaya vuruşlardan diş dişe dogfight'lara, tank baskını donanma saldırılarından, havada yakıt ikmalinden detaylı görev planlarına kadar. Hepsi burada ve hepsi çok güzel uygulanmış.

Oyunun 575 sayfalık kullanma kılavuzu belki sıradan bir PC pilotunu ürkütebilir. Ancak oyunun zorluk ayarları, 40 sayfalık "Cadets Guide" havalanıp karşınıza çıkanları patlatmaya yetecek şekilde kolaylaştırılabilir. Ayrıca açık bir şekilde hazırlanmış eksiksiz tutorial serisi ve eğitim görevleri *Falcon 4.0*'ı sıkı hava çarpışma simulasyonlarının dünyasına girmeye hazır her oyuncu için kullanılabilir kılıyor.

Simulasyon oynamanın en iyi nedenlerinden biri aslında işlerin nasıl olduğunu öğrenmektir. Hiçbir bilgisayar simulasyonu, çarpışma içinde bir saldırı uçağını uçurmanın, bir tankı düzgün adımlarla yürütmenin, tamamen dolu bir 747'yi gece şartlarında yere indirmenin deneyimini tam olarak yaratamaz. Ancak en iyi simulasyonlar, en azından bu işleri gerçekten yapanlardan neler beklendiği hakkında bir fikir verebilir. Ve tabii bunları yapmaya başlamadan önce ne kadar şey öğrenmeleri gerektiği hakkında da. *Falcon 4.0*, bunu diğer tüm modern savaş simulasyonlarından daha iyi yerine getiriyor, hem de pek çok koldan birden. Ve elbetteki sağlam bir sistemde görenleri bayıltacak kadar güzel grafiklere sahip.

Elbette eğer *Falcon 4.0* bir ay sonra

KAZANAN



çıkmış olsaydı *Jane's Combat Simulations'ın F-15*'inin ödülü kazanması kesindi. O, *Falcon 4.0*'ı bu denli büyük yapan özelliklerden pek çoğuna sahip; güzel grafikler, şaşırtıcı seviyede derinlik ve deneyimin ne denli gerçekçi olacağına karar verebilmenizi sağlayan çok geniş bir zorluk ayarları çeşitliliği. Bunlara ek olarak da herhangi bir PC Sim'inde bulabileceğiniz en yanlışsız havadan yere radar sistemi.

Peki eski moda dön ve vur simulasyonlardan n'aber? Mesela şöyle İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir tane... 1998'de bunlardan da birkaç tane vardı; ancak en iyisini yine MicroProse'da aramalı. *European Air War,* bir sürü savaş ve bombardıman uçağı (tek bir savaşta 30'dan fazla) ve pike sırasında kalp durduran düşüşlerin de dahil olduğu aslına uygun hazırlanmış tehlikeli uçuş modellemelerine sahip. Tüm bunlar onu kolayca yeni ve gelişkin sim kümesi içinde en mücadeleci ve otantik hissettiren İkinci Dünya Savaşı Sim'i yapıyor.

1998 yılı simulasyonlar için harika bir yıldı. Eğer 1999 yılı da en az yarısı kadar iyi olursa simulasyoncular için en büyük problem, paralarını ve zamanlarını hangisine yatıracaklarına karar vermek olacak. Bu, hoşumuza giden türden bir dert.

İKİNCİLER

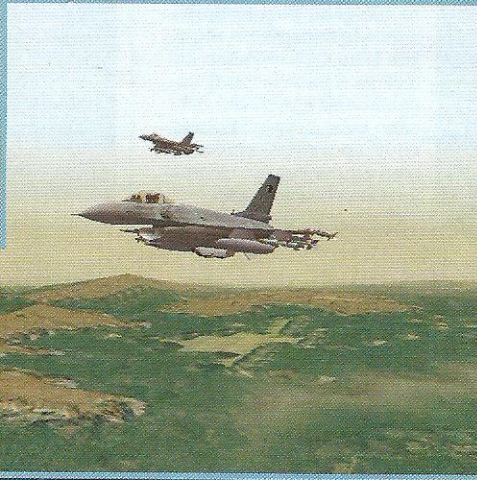


European Air War



Jane's F-15





KAZANAN

MÜZİK DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ...

Grand Theft Auto

Oyunların müzikleri direkt olarak CD'den okuyabilmesine olanak veren teknoloji Redbook Audio'nun gelişi, çok başarılı birkaç soundtrack üretti: *Jedi Knight,* aksiyonu sadece sıradan ses kartı icrası ile değil, John Williams'ın gerçek Star Wars müzikleri ile birlikte sundu. Geçen yıl ödülü kazanan *Interstate '76* tüm bir albümün funkadelic müziklerine sahipti. CD'den hazır ses kayıtlarını okumak, müziğin aksiyona eşlik etmesini sınırlar diye düşünebilirsiniz.

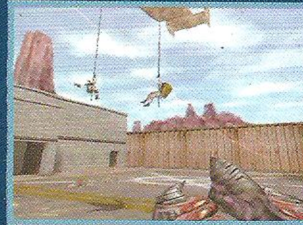


Ancak ASC Games'in *Grand Theft Auto*'su, yılın en yenilikçi ve müptela edici soundtrack'ı ile bu söylentileri boşa çıkardı. Disk'teki müzik, aslında bulunmayan "Head Radio" istasyonundan örneklerdi. Bunların içinde başdöndürücü hardcore rap mix'leri, liste programları, çılgın DJ'ler, jingle'lar ve haber bültenleri vardı. Müzik, kimin arabasını sürdüğünüze göre değişiyordu. Şık bir spor arabanın radyosu cool bir hip-hop çalarken gas ettiğiniz bir pick-up'da country çalıyordu. Bir müzik albümü olarak arabanızda veya evinizde çalmaya yetecek kadar inandırıcı ve eğlenceli. *Grand Theft Auto*'nun fikir olarak parlak soundtrack'ı ona hakkıyla alınmış bir Müzik Dalında özel Başarı Ödülü kazandırıyor.

SES DALINDA ÖZEL BAŞARI ÖDÜLÜ...

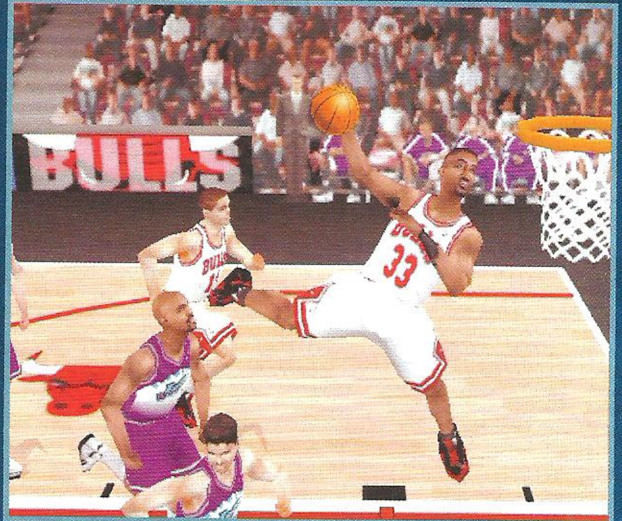
Half-Life

Ses kartları ve hoparlörler, teknolojik mükemmelliğin yeni düzeylerine ulaşıyor ve PC oyunları kulağa eskisinden çok daha iyi geliyor. Ancak ses teknolojisi kadar onun nasıl kullanıldığı da önemli. Bu yılın en iyi oyunu bunun en iyi kanıtı. İnsanı saran bir deneyimde seslerin rolünün ne denli önemli olduğunu bilen Valve, oyuncuyu oyun dünyasına hapseden zengin dokulu bir sessel ortam yarattı. Tüyler ürpertici bir çevresel ses ve burnunuzun dibinde patlayan ses efektlerinin kombinasyonundan oluşan harika bir ortam... Boyut ötesi yaratıkların gırtlaklarından yükselen sesler garip ve korkutucu; silahlardan etkili ve güçlü sesler geliyor; askerlerin telsiz konuşmaları size olan uzaklıklarını ele veriyor; alarm sirenleri ve görüş alanınızın dışından gelen sesler tansiyonu ayarlıyor ve kulağınızdan hiç eksik olmayan bio-suit'inizin sesi, yumuşatıcı sakin bir tonda başınızın ne kadar belada olduğunu söylüyor. Bunların tümü fazlasıyla tatmin edici, sık sık ürkütücü interaktif bir ses deneyimi oluşturuyor. Sesler gece geç saatte oynanmak için yalvarıyor, ışıklar kapalı ve volume en sonda...



EN İYİ SPOR OYUNU

EA SPORTS NBA Live 99



Geldik okuyucularımızdan bazılarının itiraz edeceğini tahmin ettiğimiz Yılın Spor Oyunu Ödülü'ne. İnanın *PC Gamer* ofisi de bu kararı verirken bir hayli karıştı; ama NBA'in iri yarı basketbolcuları, kupa mücadelesi sırasında FIFA'nın minik futbolcularını biraz hırpaladı ve ödülü kaptı. Zaten önceki yıl gösterdiği performansın ardından bir yılda katettiği uzun mesafeyi göz önüne alırsanız siz de takdir edersiniz ki *NBA Live 99*, bu ödülü artık hak etmişti.

1998'de NBA lokavtı nedeniyle profesyonel basketbol liginin bir türlü başlayamaması, EA Sports'un uzun soluklu serisinin son bölümü olan *NBA Live 99*'la zirveyi vurmasını engelleyemedi. Ve sayı hastaları, içine düştükleri boşluktan bu oyun sayesinde kurtuldular.

Live 99'u ikincilikten kurtarıp şampiyonluğa taşıyan sebep, oynanış ve simulasyon bakımından bir yılda gösterdiği gelişme oldu. Evet, grafikler her açıdan her zamankinden daha iyi ve bir spor oyununda ilk kez görülen en şaşırtıcı doku kaplaması uygulamalarını da içeriyor. Daha da etkileyici olan, yapay zekanın yenilenmiş ve her düzeydeki oyuncu için uygun ve denemeye değer bir rakip olarak geliştirilmiş olması.

Eski versiyonlar, çok basit oldukları ve oyuncunun her istediğinde potaya şarj etmesine olanak verdikleri için eleştirilmişti (sadece CPU'ya karşı tabii ki). Bunun sonucu tam bir smaç festivali oluyordu. Bu kez durum değişti. Bilgisayar kontrolündeki oyuncular boşlukları doldurmayı, savunmanın önünü tıkamayı, rebound'larda rakiplerini bloke etmeyi ve hızlı bir top oyununu yeterince atak oynamayı sağlayan bir zeka düzeyine sahip olduklarını gösteriyorlar. Bazı istisnalar dışında istatistikler oldukça gerçekçi. Ayrıca olması gerektiği gibi süper yıldızlar, ligi köstekleyen ortalama zekadan çok daha iyi olduklarını gösterecekler. Sözün özü, *NBA Live 99* geçtiğimiz yılın en eğlenceli ve en zorlu spor oyunuydu.

Yine EA Sports'dan çıktığı için NBA'in kardeşi sayılan Fifa serisi *Fifa 99* ile devrim yaratmasa da oyuncularını fazlasıyla mutlu etti. Grafiklerdeki gelişim belki abartmaya değmez; ama oyun akıcı hale gelmiş. Tüm hareketler seri ve kıvrak, aslında *Fifa 99*'u oynadıktan sonra *RTCW*'in ne kadar kaba bir oynanışa sahip olduğunu fark ettik. *Fifa 99*'un oyuncuya en çok zevk veren yanlarından biri ise oyunun küçük paketlerle sürekli yenilenebilmesi. Böylece bir Türkiye Ligi kurabilir hatta reklam tabelalarını bile ülkemizdekilere çevirebilirsiniz. *Fifa 99*'da gözlerimizin boşa aradığı tek şey ise salon (in-door) maçları oldu. *Fifa 97*'deki bu güzellik, *RTCW*'de olduğu gibi *Fifa 99*'a da eklenmedi.

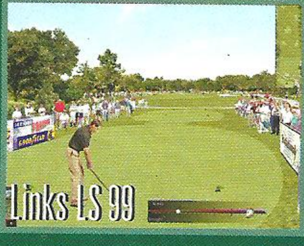
Diğer ikincimiz pek sürpriz olmasa gerek; Access, Links LS serisine yeni bir oyun ekleyerek hepimizi bir kez daha memnun etti. Değişiklikler devrim niteliğinde olmasa da *Links LS 1999*'da çok çekişmeli bir dal olan Golf kategorisinin birinciliğini elinden bırakmadı. Dikkatlice yaratılmış üç yeni etap, hayal edebileceğiniz herhangi bir puanlandırma kuralıyla oynamanızı mümkün kılan Oyun Modları Editörü ve mouse'la vuruş yapabilmeniz için takdiri hak eden çaba zaten ortalıktaki en iyi spor oyunlarından biri olan oyuna yapılan eklemelerden yalnızca birkaçı.

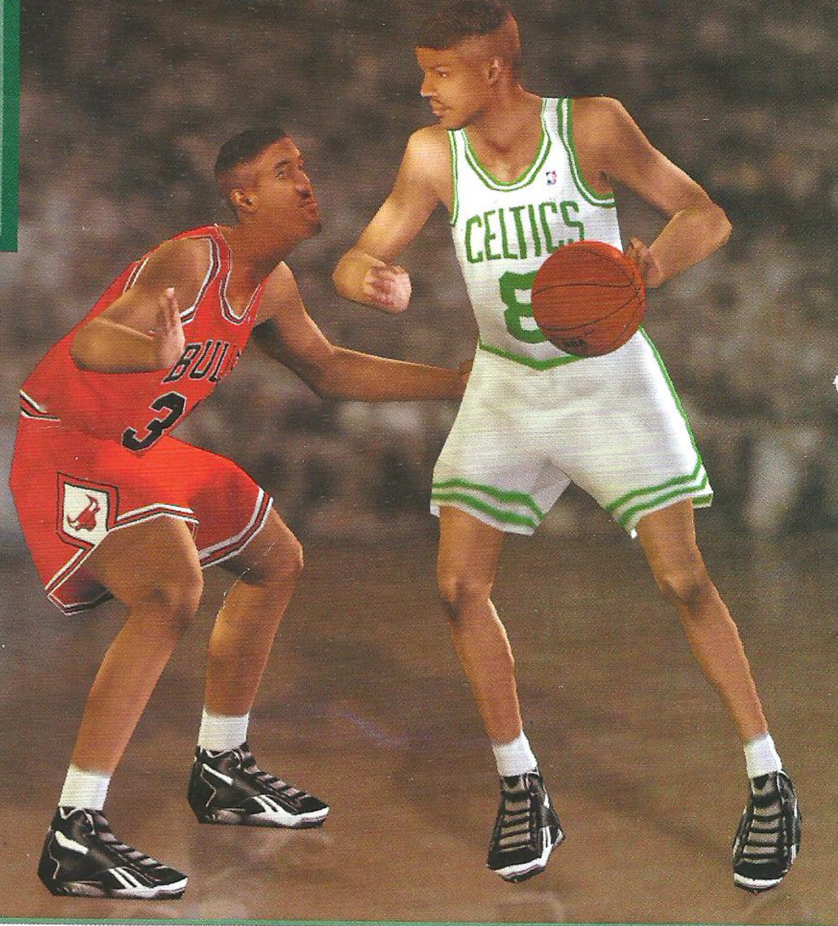


KAZANAN

İKİNCİLER


Fifa 99


Links LS 99



EN İYİ RPG OYUNU

INTERPLAY

Baldur's Gate



KAZANAN

Son yıllarda PC roleplaying oyuncularının ilgisini çeken pek az oyun vardı. Ama bu yıl, uzun süredir acı çeken inançlı RPG'cilerin nihayet yüzünü güldürdü. 1998 içinde piyasaya çıkan çok sayıda harika RPG vardı; ama tür, gösteri sanatının büyük bir ustalığıyla en iyisini en sona sakladı. Yılın en başarılı roleplaying oyunu tam da yıl bitmek üzerekeyken geldi (ve ne yazık ki bu sayıya oyunun tam incelemesini yetiştirmek için çok geçti; ama gelecek sayıyı bekleyin).

Baldur's Gate, detaylara gösterdiği eşsiz özenle oyuncuların ayaklarını yerden kesti. Ufak tefek değişiklikler bir yana oyun, TSR'ın Advenced Dungeons and Dragons kelerine fazlasıyla bağlı. Çok iyi bir şekilde elle render'lanmış fonlar, vızıldayan sinekler-le, arada bir tepenizde uçan kuşlarla ve bir o kadar da tüyler ürperten zindanlarıyla şaşırtıcı. Çarpışma sistemi real-time'la istendiği anda oyunu durdurabildiğiniz bir sistemin karışımı. Böylece hem oyuncu taktik saldırı ve savunma planlarını yapmak için özgür bırakılmış, hem de oyunun akıcılığı korunmuş oluyor. Oyunun devasa dünyası, canavarların çeşitliliği, büyüleyici hikayesi ve garip şekilde sezgiye dayalı arayüzü sayesinde *Baldur's Gate*, roleplaying oyuncularının rüyalarını süslüyor ve bu yılın roleplaying ödülünü hak eden oyun oluyor.

Ancak bu durum, bu daldaki ikincileri küçültmüyor. *Final Fantasy VII*'nin etkileyici grafiklerinin, sürükleyici hikayesinin, bağımlılık yaratan oynanışının ve geniş oyun dünyasının birleşimi, büyük bir maceranın kıymetini bilen herkes için olağanüstü bir eğlence anlamına geliyor. Oyuncular Cloud Strife ve maceraperest şen grubunun kontrolünü alarak tuhaf yaratıklarla, esrarengiz olaylarla ve PC roleplaying'inin en duygusal anlarıyla dolu bir dünyada tehlikeli bir maceraya atılıyorlar. Bu, konsol tarzı RPG'yi PC'ye tam olarak getiren ilk oyundu ve bunu çok güzel 3D hızlandırılmış grafiklerle ve eşsiz bir oyun dünyasıyla başardı.

Hikaye konusu *Final Fantasy VII* kadar sürükleyici olmasa da *Might and Magic VI*'nın doğrusal olmayan oynanışı ve yan görevlerinin bolluğu, bağımlısı olacağınız bir macerayı garanti ediyor. Geçtiğimiz bir iki yıl içindeki en geleneksel RPG'lerden biri olan *Might and Magic VI*, öncekileri oyun tarihinin en popüler RPG'lerinden yapan tüm ögeleri burada toplamış ve şaşırtıcı şekilde daha da geliştirmiş. Turn-based ve real-time karışımı oynanış, gelecekteki roleplaying oyunlara izleyebilecekleri bir yol çizdi; ayrıca hem iç, hem dış mekanların bolluğu, oyundaki sürprizlerin asla son bulmayacağı anlamına geliyor.

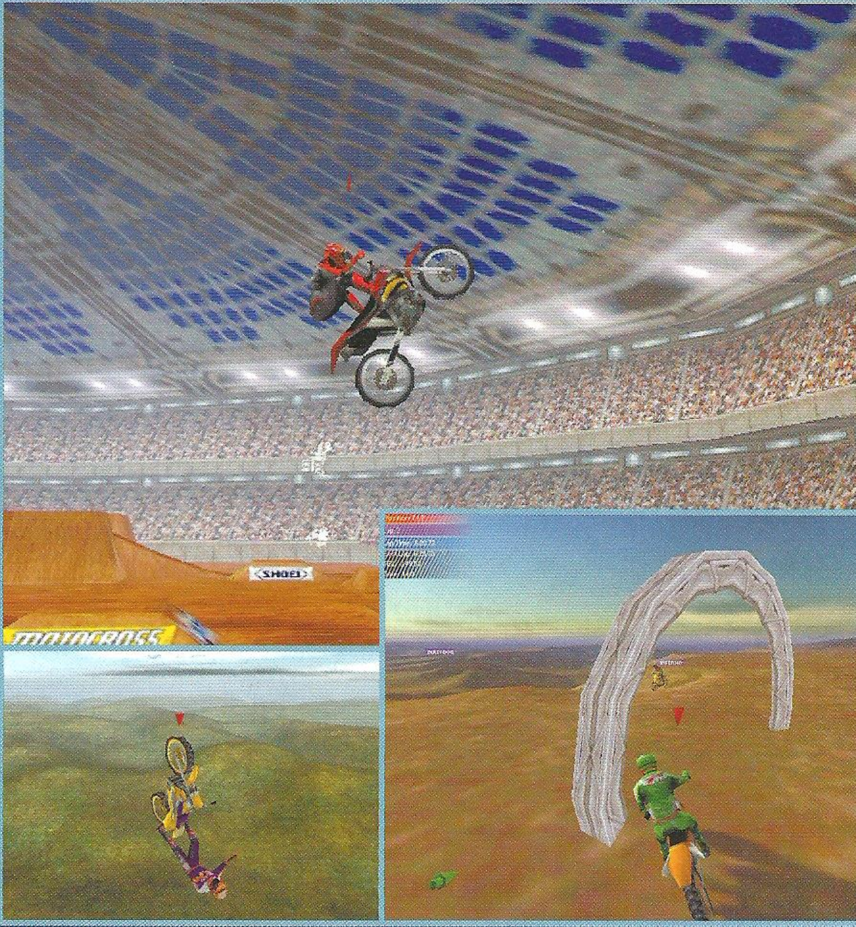
İKİNCİLER





EN İYİ YARIŞ OYUNU

MICROSOFT Motocross Madness



KAZANAN



Biz *PC Gamer* çalışanları, farklı şekillerde de olsa yarış oyunlarını severiz. Bazılarımız derinliği olan simulasyonları tercih eder, bazılarımızsa tümüyle arcade olan bazı yarışlarda gazı köklemekten hoşlanır. Zirveye aday olan bu kadar çok çeşitli yarış stili olunca bu kategorinin birincisini seçmek de bizi bir hayli zorladı. Pek çok iyi yarışmacı vardı; ama iki tekerlekliler sınıfından bir oyun her türden yarışseverin ilgisini toplamayı başardı.

Rainbow Studio'nun geliştirdiği ve Microsoft'un yayınladığı *Motocross Madness*, hız, kontrol ve havada yapılan akrobasinin mükemmel bir karışımını sunuyor. Grafik detayları biraz dağınık olsa da engebeli tepelerin ve stadyumların gösterimi çok güzel. Ayrıca motorun sesi, gaz kolu avucunuzun içindeymiş gibi hissetmenizi sağlıyor. Yerdeyken, fizik modeller gerçek bir pis motosikletçinin nasıl olduğuna dair çok yakın bir izlenim kazanmanızı sağlıyor; ama havaya girmenizi ve akrobatik sürüş yeteneklerinizi sergilemenizi mümkün kılan fizik modeller havada biraz daha "gevşek".

Bu birbirinden çok farklı iki öğe, oyuna çok yönlü çekiciliğini kazandırıyor. İstediğiniz ciddi bir yarışsa sizin için en uygunu kapalı stadyumlar. Burada, keskin virajları dönerken viraja giriş açınızı, engellere çarptığınızda ya da çıktığınızda bozulmayacak şekilde ayarlayarak motosikletinize tümüyle hakim olmalısınız. Bitiş çizgisini en önce geçmek sizi heyecanlandırmıyorsa *Motocross Madness* sizin için harika bir akrobasi yarışması sunuyor. Motosikletinizin hızını artırın, dik bir yamaca doğru vurun ve işte uçma zamanı! Çok gerçekçi olmasa da kesinlikle eğlenceli. Onaltı akrobasi gösterisi mümkün ve puanlandırma havada kalış sürenize ve yere inerken çamura saplanıp saplanmadığınıza göre yapılıyor. LAN ya da Internet üzerinden bedava multi-player da oynayabilirsiniz. Ve *Motocross Madness* ile hem uzun süre oynayabileceğiniz hem de tek ihtiyacınız on dakikalık hız olduğunda oynayabileceğiniz bir oyuna sahipsiniz.

İkinci seçtiğimiz iki oyun da 1998'in yarış türünü gururlandıran oyunlar. Electronic Arts'ın katıksız bir arcade fırtınası olan heyecan verici *Need for Speed III: Hot Pursuit* oyununu yabana atmayın. Yüksek performanslı arabalar koleksiyonu gerçekten mükemmel, bunun dışında iyi bir şekilde çeşitlendirilmiş olan pistler görülmeye değer. Ayrıca EA, kendi web sitesinde yeni arabalar sunma sözünü de tuttu. Oynanış seçeneklerinin bolluğu ilgiyi ve heyecanı yüksek tutuyor, bunda oyundaki yeniliklerden biri olan kovaladığınız (ya da kovalandığınız) Hot Pursuit modunun katkısı büyük.

Yarış oyunlarında biraz daha derinlik arayanların istekleri ise UbiSoft'un *F1 Racing Simulation*'ıyla yerine getirildi. Oyun, arcade moduyla o kadar da iddialı olmayan sürücülere bazı imtiyazlar tanıyor; ama gerçek yarış hastaları, en sevdikleri Formula 1 sürücüleriyle yarışmak için istedikleri her şeye sahipler. Dudak uçuklatan grafikler, sağlam bir fizik modeli ve aracınız için tam donanımlı bir garaj, harika bir oyunda bir araya getirilmiş. Özetle geçtiğimiz yıl hız tutkunları için çok iyi bir yıldı. Darısı bu yıla!

İKİNCİLER



F1 Racing Simulation



Need For Speed III

MARKOM

BILGISAYAR SISTEMLERI SAN. TIC. LTD. ŞTİ
%100 GARANTİ %100 EKONOMİ

TEL : (0.216) 330 27 70 - 330 27 71
TEL : (0.216) 449 13 51 - 449 13 52
FAX : (0.216) 330 27 72

TOPTANCIDAN ALIN; GÜVENLE KULLANIN...

CPU	$$$$$
233 MMX (CYRIX)	61
233 MMX (CYRIX) ALL-IN-ONE	108
CELERON 300	70
CELERON 300 A (SOCKET) / (SLOT)	77
CELERON 333 (SOCKET) / (SLOT)	88
CELERON 366 (SOCKET)	110
CELERON 366	124
CELERON 400 (SOCKET)	159
CELERON 400	171
PENTIUM-II 350	235
PENTIUM-II 400	405
PENTIUM-II 450	654

BOARD	$$$$$
(ASKA)-VIA 512 K - MMX BOARD	44
(TOMATO) AT LX INTEL 440 LX	61
(TOMATO) AT + CREATIVE SES K.	68
(TOMATO) ATX LX INTEL 440 LX	71
(TOMATO) ATX + CREATIVE SES K.	78
(TOMATO) AT VIA BX	71
(LUCY STAR)-ATX INTEL BX P-II AGP	91
SOCKET (LUCKY STAR) AT-ATX	71
SOCKET (TOMATO) AT BX + SES K.	80
SOCKET (TEKRAM) ATX	91
SOCKET (GIGA-BYTE) AT GA-6LA7	86
SOCKET (GIGA-BYTE) ATX ALL-IN-ONE	114
SOCKET (ABIT-BM6) ATX BX	107
(TEKRAM) ATX BX	91
(GIGA-BYTE) 686LX3 440 LX ATX	81
(GIGA-BYTE) GA-6 BXC ATX BX	105
(ABIT-AH6) PENT-II. INTEL AGP	71
(ABIT-LX6) PENT.-II INTEL AGP	87
(ABIT-BH6) PENT.-II INTEL AGP	101
(ABIT-BX6) PENT.-II INTEL AGP	113

HARD-DISK	$$$$$
3.2 GB. FUJITSU	122
3.2 GB. SEAGATE	127
3.2 GB. QUANTUM FIREBALL	131
3.2 GB. WESTERN DIGITAL	132
4.3 GB. FUJITSU	137
4.3 GB. SEAGATE	141
4.3 GB. WESTERN DIGITAL	144
6.4 GB. QUANTUM	157
6.4 GB. WESTERN DIGITAL	158
8.4 GB. WESTERN DIGITAL	180
10.1 GB. IBM	208

RAM	$$$$$
32 MB. SDRAM	49
32 MB. SDRAM-100 MHZ	51
64 MB. 100 MHZ SDRAM	95
128 MB. 100 MHZ SDRAM	194

EKRAN KARTI	$$$$$
2 MB. S3 VIRGE DX PCI	19
4 MB. S3 VIRGE DX PCI	24
4 MB. AGP TRIDENT	25
4 MB. AGP TV OUT - (UTOPIA)	28
8 MB. AGP 3D INTEL-740 (MAX)	42
VOODOO 6 MB. PCI TV OUT+KABLO	72
(CARDEX) 4 MB. I-740 AGP	42
(CARDEX) 8 MB. I-740 AGP	47
(DIAMOND) SPEEDSTAR 4 MB SG AGP	41
(DIAMOND) SPEEDSTAR 8 MB SG AGP	53
(CARDEX) DRAGON 4000 16 MB. AGP	118
MONSTER V.BANSHEE 16 MB. PCI/AGP	139
(CREATIVE) BANSHEE 16 MB. PCI/AGP	119
(CREATIVE) RIVA TNT 16 MB. PCI/AGP	173

MONİTÖR	$$$$$
14" DIGITAL (MICRO-VISION)	113
14" DIGITAL (VIEW POINT)	118
15" DIGITAL (ACER)	152
15" DIGITAL (VESTEL)	153
15" DIGITAL (SONY-100 ES)	328
17" DIGITAL (CHEER)	229
17" DIGITAL (VIEW POINT)	252
17" DIGITAL (VIEW POINT)-TCO	273
(HANSOL) 14" 1024x768	133
(HANSOL) 15" 1024x768 -500 A	173
(HANSOL) 15" 1280x1024 -501 P	183
(HANSOL) 17" 1280x1024 -701 A	338
(HANSOL) 17" 1600x1200 -700 P	406
(HANSOL) 19" 1600x1200 -900 P	659
(HANSOL) 14" TFT -400 F	1133
(PHILIPS) 15" 105C 1024x768 (0.24)	167
(PHILIPS) 15" 105B 1280x1024 (0.24)	200
(PHILIPS) 17" 107C 1280x1024 (0.24)	339
(PHILIPS) 17" 107B 1280x1024 (0.24)	378

KASA	$$$$$
MINI TOWER DIGITLI (OEM)	22
MINI TOWER DIGITLI (KARMA)	23
ATX KASA (OEM)	39
ATX KASA (KAPAKLI)	40
ATX KASA (DIGITLI)	40
ATX KASA DIGITLI (KARMA)	41
ATX SUNGIL RENKLİ KASA	62

KLAVYE	$$$$$
Q TÜRKÇE WIN-95 (LITE-ON)	7
Q TÜRKÇE WIN-95 (ACER)	8
Q TÜRKÇE (HANSOL)	8
Q TÜRKÇE PS/2 (HANSOL)	9
Q TÜRKÇE PS/2 (LITE-ON)	9
F KLAVYE	13
PS/2 KLAVYE WIN-95 (MITSUMI)	14

MOUSE	$$$$$
3 TUŞ (AGILLER)	3
MITSUMI	6
MITSUMI PS/2	6
PS/2 MOUSE (OEM-KUTULU)	4
A4-TECH PS/2 MOUSE	4
MICROSOFT MOUSE	15
MICROSOFT MOUSE PS/2	16

FLOPPY	$$$$$
1.44 MB. (TECH-MEDIA)	15
1.44 MB. (SAMSUNG)	16
1.44 MB. (MITSUBISHI)	16

CD-ROM	$$$$$
32X (CYBER DRIVE)	41
32X (LITE-ON)	44
32X (MITSUMI)	45
32X (GOLDSTAR)	46
36X (CYBER DRIVE)	46
36X (CITO-SPECTRA)	46
36X (GOLDSTAR)	51
36X (TOSHIBA)	51
40X (PHILIPS)	60
40X (CREATIVE-INFRA)	62

SES KARTI	$$$$$
16 BIT PCI SES KARTI (A-SOUND)	18
(S.VISION) 16 BIT+KULAKLIK+SPE+MIC	19
(UTOPIA) 16 BIT+KULAKLIK+SPE+MIC	19
CREATIVE 16 BIT OEM	26
CREATIVE AWE 64	46
CREATIVE SB LIVE VALUE	130

FAX&MODEM	$$$$$
33.600 INT. VOICE (SPEEDCOM)	20
33.600 INT. VOICE (BOCA)	35
56 K. INT. PCI (MOTOROLA)	32
56 K. INT. PCI (SPEEDCOM)	44
56 K. INT. VOICE (BILLION)	45
56 K. EXTERNAL VOICE (SPEEDCOM)	62
56 K. EXTERNAL VOICE (BILLION)	64
56 K. INTERNAL (USROBOT.) "BOXED"	107
56 K. EXTERNAL (USROBOTICS)	123
56 K. EXTERNAL V-90 (USROBOTICS)	137

TV KARTI	$$$$$
U.K. + CAPTURE (FLY) (%23 KDV)	68
U.K. + CAPTURE (PHILIPS) (%23 KDV)	72
U.K. + CAPT. + RADYO (AVER MEDIA)	113
U.K. + CAPTURE (TEKRAM)	99
U.K. + CAPTURE + VGA (TEKRAM)	108
VIDEO KONF. (TEKRAM-PHILIPS)	118

RADYO KARTI	$$$$$
AM & FM + ANTEN (%23 KDV)	20
SES KARTLI RADYO KARTI	29

UPS	$$$$$
400 VA UPS (POWER COM)	59
525 VA UPS (POWER COM)	77
300 VA UPS LINE INTER. - DESKTOP	72
500 VA UPS LINE INTER. - DESKTOP	87
FENTON L 660 (2 YIL G. + YAZILIM)	136
FENTON L 1000 (2 YIL G. + YAZILIM)	252
FENTON L 1400 (2 YIL G. + YAZILIM)	335

NETWORK	$$$$$
16 BIT ISA ETHERNET (SURECOM)	10
8'Lİ HUB (SURECOM)	32
32 BIT PCI ETHERNET (COMPEX)	12
8'Lİ HUB (COMPEX)	37
10/100 MB. ETHERNET (SURECOM)	21
16'LI HUB (SURECOM)	60

ÇEŞİTLİ	$$$$$
80 WATT SPEAK. (%23 KDV)	11
160 WATT SPEAK. (%23 KDV)	19
300 WAT SPEAK. (%23 KDV)	27
360 WATT SPEAK. (%23 KDV)	36
HP 2x2x6 RE-WRITER (INTERNAL)	349
HP 2x2x6 RE-WRITER (EXTERNAL)	453
MMX CPU FAN (KELEPÇELİ)	7
MICROTEK A4 SCANNER	66

YAZICI	$$$$$
(XEROX-XJ8C)1200x1200 8PPM INK	211
(XEROX-P8E) 600x600 8PPM LASER	352

EFSANE MARKOM SİSTEMLERİ GARANTİLİ "TOPLANMIŞ PC"

MODEL 1	MODEL 2	MODEL 3
CYRIX 233	333 A CEL	PII-350
VIA BOARD	AT LX B.	ATX BX B
3.2 GB	3.2 GB	4.3 GB
32 SD RAM	32 SD RAM	64 SD-100
2 MB S3	4 MB S3	8 MB AGP
14" DIGITAL	14" DIGITAL	15" DIGITAL
M.TOWER	M.TOWER	ATX
KL+MOU+FL	KL+MOU+FL	KL+MOU+FL
32X CDROM	32X CDROM	36X CDROM
SES KİTİ	SES KİTİ	SES KİTİ
513 $+KDV	589 $+KDV	879 $+KDV

NOT=LİSANSLI İŞLETİM SİSTEMİ MECBURİDİR.

ÖNEMLİ NOT: TOPLANMIŞ PC'LERDE İŞLETİM SİSTEMİ ALINMASI KANUN GEREĞİDİR.
WINDOWS-98 (LİSANS+CD+KİTAP) İŞLETİM SİSTEMİ BEDELİ 90$+KDV, FİYATLARA EKLENECEKTİR.
TOPLANMIŞ PC'LERDE TESLİMAT, SİPARİŞTEN 1 VEYA 2 GÜN SONRA YAPILIR. TÜM FİYATLARA %15 KDV EKLENECEKTİR.
İSTANBUL DIŞI TESLİMATLARIMIZ KARGO İLE YAPILIR. KARGO MASRAFLARI ALICIYA AİTTİR.
BİLGİSAYAR ŞİRKETLERİNE ÖZEL BAYİ FİYAT LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ. İSTANBUL DIŞI BAYİLİK İÇİN ARAYINIZ.

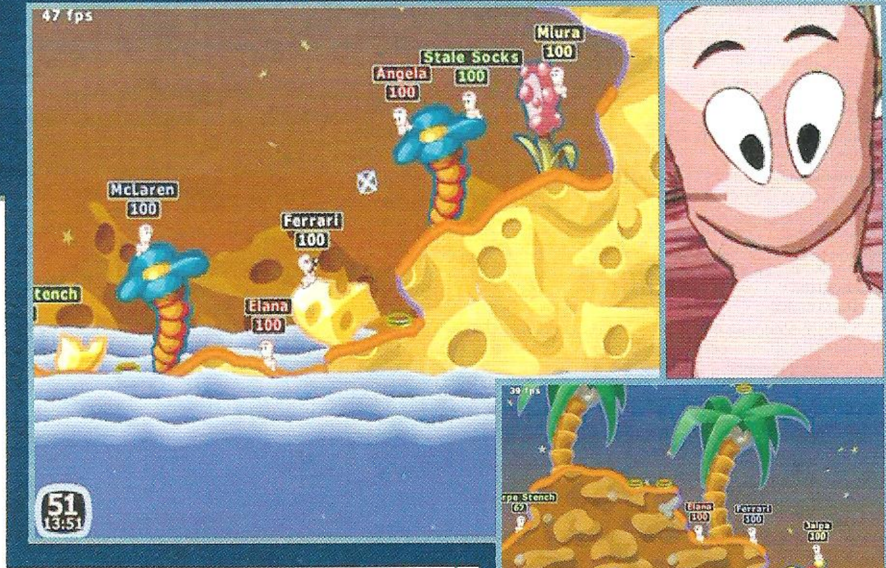
BAYİ: İSTANBUL - PC SHOP (0 216) 330 55 70 / İZMİT - MİMASİS (0 262) 325 08 01

USD HESAP NO= MARKOM BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ. YAPI KREDİ BANKASI KADIKÖY/BAHARİYE ŞB. 3006892-4
RIHTIM CADDESİ MİSAK-I MİLLİ SOKAK NO=96/1 KADIKÖY/İSTANBUL

EN İYİ TURN-BASED STRATEJİ OYUNU

MICROPROSE

Worms 2





KAZANAN

Worms 2, bazen bir türün kurtuluşunun umulmadık yerlerden çıkabileceğinin kanıtı olarak ilginize sunulmuştur.

Strateji sahnesinin real-time oyunlarca istila edildiği bir yılda en büyük zararı turn-based oyunlar gördü. Bu kutsal tür, son zamanlarını yaşıyorsa da geçtiğimiz yıllarda en azından birkaç dikkate değer çalışma çıkardı. Ama 1998'de ne oldu? Hayır, yeni *X-COM* ya da *Jagged Alliance*, ayrıca *Soldiers at War* gibi hayal kırıklığı yaratan birkaç oyun... Bunlar burada anılmaya değer oyunlar değildiler. Biz de ödüle layık bir oyun olmaması nedeniyle bu kategoriye şimdilik ödül vermemeyi düşündük.

Ve sonra aklımıza *Worms 2* geldi.

Eğitimsiz bir göze Team 17'nin bu mütevazı, küçük oyunu aksiyon ya da arcade kategorilerine daha çok uyuyor gibi görünebilir; ama birkaç tur oynadıktan sonra bu oyunun el çabukluğundan çok taktik ve kurnazlığa dayandığını göreceksiniz. *Worms II*' nin çizgi grafikleri ve kaçık espri anlayışı oyunun derinliği ve meydan okuyan doğasıyla çelişiyor. Ayrıca kullanabileceğiniz bir sürü stratejiyle ortaya çıkan vahşet eğlenceyi daha da artırıyor. Bu oyun, herkesi aksiyona kattığı için *PC Gamer*'ın 1998 multiplay favorilerinden biriydi; ama yalnız takılmayı tercih edenler de bilgisayarın gayet dişli bir rakip olduğunu görecekler.

Bu kategoride ikinciler yok, sebebiyse çok basit; bu kategorideki diğer oyunların hiçbiri övgüyü hak etmiyor. Umarız herkesin merakla beklediği ve her ikisi de turn-based bayrağını taşıdığı *Civilization: Call to Power* ve *Sid Meier's Alpha Centauri* ile 1999 daha parlak bir yıl olur. Bu arada

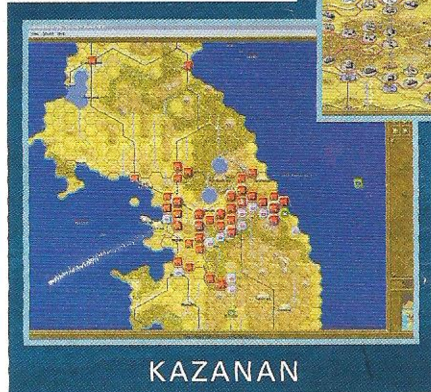
EN İYİ SAVAŞ OYUNU

TALONSOFT

The Operational Art of War

Herkesin işte şimdi sınıra geldi dediği tür olan savaş oyunları, 1998'de bir kez daha dayanıklılığının uzun ömürlü olduğunu gösterdi. Güçlü, bağımsız yapımcı Incredible Simulations bile *Medieval*'ın şaşırtıcı başarısıyla ihya oldu.

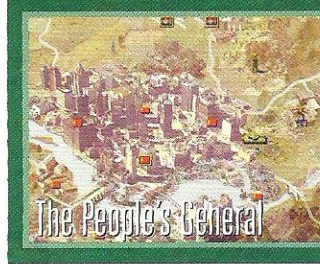
Ancak bu yılın ödülü Norm Koger'ın baş yapıtı *The Operational Art of War*'a gitmek zorunda. Koger hayatının tutkusunu ve uzmanlığını bu büyük taktik şölenine akıttı. TalonSoft ise ona hayallerinin savaş oyununu üretmesi için ihtiyaç duyduğu tüm zamanı ve desteği verdi. Önceden hazırlanan senaryoları off-beat ve aksiyon ağırlıklı olsa da oyunun esas özelliği senaryo editörünün emsalsiz gücü ve esnekliğiydi. Yayınlandığında oyunda bir iki pürüz vardı ama Koger, bitmek bilmeyen enerjisiyle bug'ları düzeltmeye, patch'ler çıkartmaya ve hayranlarını dinlemeye devam etti. Ve bugün oyun tüm aksaklıklardan uzak.



KAZANAN

TOAW ideal bir denge yakaladı; oyun, acemileri bile bir saat içinde ısındıracak kadar kolay ama en kaşarlanmış oyuncuyu tatmin edecek kadar da derin, zengin ve detaylı. Başka zaman olsa bunun sadece göze çarpan bir oyun olduğunu söyleyebilirdik; ama 1998'de yayınlanan iyi savaş oyunlarının sayısına bakıldığında gözümüze tüm zamanların oyun klasiklerinden biri gibi görünüyor.

İKİNCİLER



Bu arada SSI, *The People's General*'ı yayınlayarak *Panzer General* serisi için görkemli bir final oyunu yapmış oldu. Büyük ölçüde yakın gelecekte geçen bu oyunda, yeniden ortaya çıkan güçlü Çin Halk Özgürlük Ordusunu yenmek için NATO ve Rus Ordusundan geriye kalanlar işbirliği yapmak zorunda kalıyor. (O kadar da imkansız değil, Pentagon'un böyle bir ihtimale karşı geliştirdiği operasyon planları var; Japon ya da Tayvan topraklarına giren serseri bir Çin füzesi barut fıçısına ateş düşürebilir.) *The People's General*'ın harika grafikleri, tablo gibi arayüzü ve yeni hava güçleri alt yönetimi hep birlikte bu tatlı ve kanlı eğlenceye tat katıyor.

EN IYI ARCADE OYUNU

MIDWAY

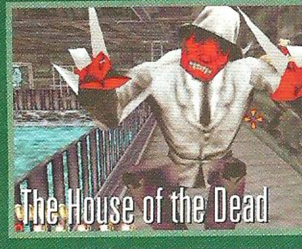
NFL Blitz

Eskiden de Amerikan futbolcularının kendine has kaba hareketlerini birbirimize yaparak eğlenirdik; ama 1998'de çıkan bir oyun yüzünden bu hareketleri daha bir şiddetle ve vahşice yapmaya başladık ofisteki bazı arkadaşlarımıza da yaralarımızı sarmak düştü. Tabii ki Midway'in *NFL Blitz*'inden bahsediyoruz!

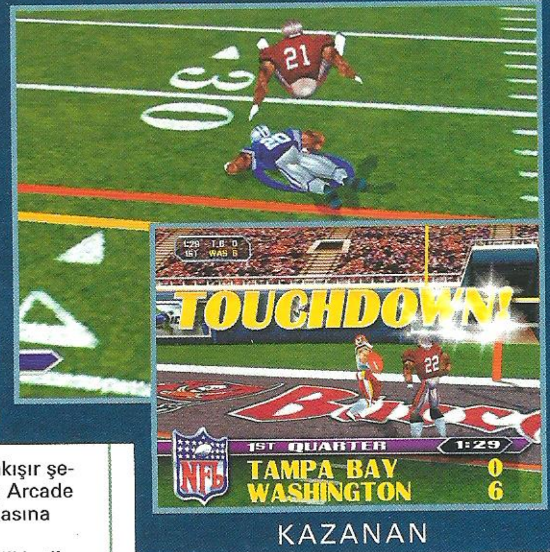
NFL Blitz, Amerikan futbolu oyununu en ilkel, hayvani haline tekrar döndürdü. Sonuç, hızlı ve azgın bir oyundu. Midway biraz profesyonel futbol aldı; içine biraz profesyonel güreş kattı; kuralları, hakemleri bir yana attı ve PC'de karşısına çıkan her şeyi ezip geçen en eğlenceli arcade oyunlarından birini yarattı. Grafikler şaşırtıcı ve aksiyon kesintisiz. Tabii pek gerçekçi değil ama kimin umurunda! Oyun bittikten sonra rakibinizin tepesine atlayabildiğiniz bir oyun bu. Ismine yakışır şekilde *NFL Blitz* yılın Arcade ödülünün son yardasına doğru koşturuyor.

İKİNCİLER


Rogue Squadron 3D


The House of the Dead

PC Gamer'ın dikkatli okuyucuları bizim zombilere bayıldığımızı bilirler. Zombi filmleri izleriz, zombi resimli romanları okuruz ve Sega' nın *The House of The Dead*'i sayesinde bu ölümsüz pislikleri parça pinçik etme fırsatı bulduk. Grafikler çok şık, canavarlar son derece ürkütücü görünüyor, özellikle de göğüslerinin ortasında kocaman bir delik varken ve gidebileceğiniz birçok yön olması, geri dönüp tekrar tekrar ölüleri yok etme isteği yaratıyor.



KAZANAN

Episode One'ın yakında çıkacağı haberiyle Star Wars çılgınlığı daha da ateşlenirken, LucasArts'ın *Star Wars: Rogue Squadron 3D* oyunu imparatorun işini bitirmek isteyen oyunculara harka bir teselli oldu. Muhteşem grafiklerinden etkileyici ses efektlerine ve harika oynanışına kadar *Rouge Squadron 3D*, tam bir patlama. Battle of Hoth ve Death Star Trench Run gibi bazı gizli level'lar yanında Millennium Falcon'a uçma yeteneğinizi hesaba katarsanız bunun harika bir arcade oyunu olduğunu anlarsınız.

EN IYI MULTI-PLAYER OYUNU

RED STORM

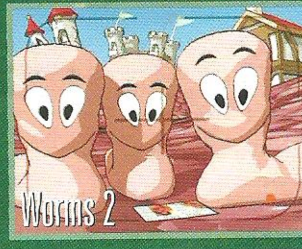
Rainbow Six

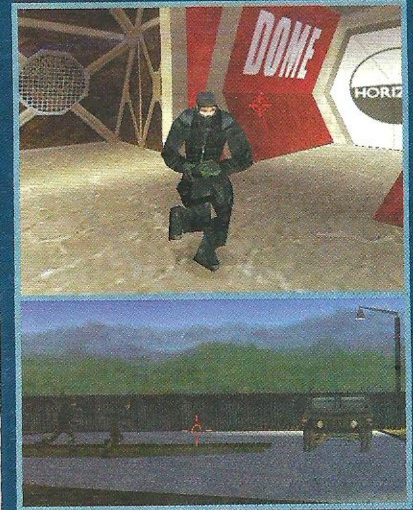
Bu yıla kadar tüm multi-player oyunlar hemen hemen aynıydı. Birbirinden farklı tüm modlarda ortak olarak karşınıza çıkan vurulmak (hatta ölmek) aslında pek de önemli bir şey değildi. Yaralarınızı tedavi etmek için hemen bir sağlık paketi bulabilir ve bir kez öldünüz mü de *mouse*'u tek bir kez tıklayarak tekrar oyuna dönebilirdiniz, tek kaybınız topladığınız silahlar ve power-up'lar olurdu. Sistem kendi çapında iyiydi; ama "deathmatch" terimi oyuncuların, ölüm halinin ufak bir zahmetten biraz daha fazlası olduğu fikrine yavaş yavaş alıştırıldığı bir oyunda pek uygun kalmıyordu..

Tom Clancy's Rainbow Six bu durumu tamamen değiştirdi. Son derece gerçekçi silah ve hasar modellemesi, iyi nişan alınmış tek bir kurşunun genellikle sakat bırakmaya ya da öldürmeye yettiği anlamına geliyor ve böylece dikkatsiz ve kayıtsızca oynamanın karşılığı, morga dönüşü olmayan bir bilet oluyor. Sonuç, gelmiş geçmiş tüm first-person shooter'lardan çok daha düşündürücü, şüpheli ve gerçekçi bir oyun. Gerçek bir çarpışmada olduğu gibi öldürücü darbe, genellikle en ummadığınız anda geliyor ve oyuncuya, kontrol etmediği her köşe başında ve kapı aralığında müthiş bir korku yaşatıyor. Final yorumu: *PC Gamer* ekibi, bu yıl vaktini diğer multi-player oyunlardan çok daha fazla bu oyun başında geçirdi. Getirdiği yenilikler ve kalbimizi sıkıştıran oynanışı için *Rainbow Six*, bu yılın multi-player ödülünü açık farkla kazandı.

İKİNCİLER


StarCraft


Worms 2



KAZANAN

Bizim için bu yılın bir başka favorisi de Microprose'un utanç verici bir bağımlılık yaratan *Worms 2*'si. Oyun, birçok sinsi ve yaratıcı taktiklere imkan vererek ve harika esprileriyle multi-player sahnesinde parladı. *StarCraft* da şimdiye dek gördüğümüz en tatmin edici stratejik oynanışı sağlamakla kalmıyor. Ayrıca oyunla benzersiz şekilde kaynaştırılmış bedava ve hızlı Internet servisi battle.net sayesinde ulaşılabilirliği ile de dikkat çekiyor. Blizzard'ın bu mükemmel oyununun da diğerlerinden aşağı kalır yanı yok.

3D Satın Alma Rehberi

PC'niz için en iyi 3D çipinin hangisi olduğunu hala bilmiyor musunuz? Dert etmeyin, doğru kararı vermeniz için gereken herşeyi bu rehberde bulacaksınız.

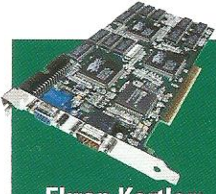
Okuyucularımızın bize sorduğu sorular arasında biri var ki, her ay en az 100 mektup ya da e-mail'de karşımıza çıkmazsa olmaz: "Bilgisayarıma hangi ekran kartını takmalıyım?" Tabii ki hiç de basit bir soru değil bu. Onun için bu yazımızda oynadığınız oyunlar ve sisteminiz ne olursa olsun, doğru karara varmanız için gerekli bilgileri vereceğiz.

Ağustos 1998'den beri *PC Gamer*'ın çeşitli görüntü kartlarını test ettiği sistem, Intel Pentium II 266MHz civarında bir makinaydı. O zamanlar kullanabileceğimiz daha hızlı CPU'lar da vardı, ama ortalama bilgisayar oyuncusunun makinasına daha uygun olması açısından 266'yı tercih ettik. Bu işlemci piyasadaki hemen her oyunu rahat rahat oynatabiliyordu, üstelik 450'lik Pentium'lar gibi yalnızca bir avuç oyunseverin ulaşabileceği kadar pahalı da değildi.

Yine de o canavar PC'lerden birine sahip olan okuyucularımızdan e-mail aldığımız oldu. Aynı şekilde bir zamanlar canavar olan 200MHz hızındaki Pentium'larından en iyi performansı almak isteyenlerden de mesajlar geliyordu. Genel olarak konuşursak, orta sınıf Pentium II'mizde çok iyi sonuçlar veren bir ekran kartı veya 3D hızlandırıcı, çok daha hızlı veya çok daha yavaş sistemlerde de yaklaşık olarak aynı sonuçları verecekti. Ancak tabii ki arasıra bazı farklar da belirdi, özellikle de bir kartın klasik Pentium'a takılan PCI versiyonuyla Pentium II'ye takılan AGP versiyonu arsında.

Bu noktada testlerimizin hepsini, birçok farklı sistemde değişik ekran kartları ile yapmaya karar verdik. Yani yalnızca emektar Pentium II 266'mızı değil, 32MB bellekli bir Pentium 200 MMX ve 64MB bellekli bir Pentium II 450 de kullandık. Bu üç sistemde de testler Windows 98 ve DirectX 6.0 ile yapıldı. Kartları test ederken kullanabildiğimiz en güncel sürücüleri kullanmaya da dikkat ettik.

Yan sayfadaki tabloda, uyguladığımız testlerde hangi kartın kaç puana ulaştığını bulabilirsiniz. Ancak yeni bir kart seçerken düşünülmesi gereken tek şey hız olmadığı için, en üst düzey kartlarda kullanılan çipler hakkında da kısa birer açıklama veriyoruz.



Pentium 200 MHz MMX 32MB RAM

Ekran Kartları	3D Mark 99: 3D MARK	3D Mark 99: ▲ 16 BIT 1	3D Mark 99: ■ 16 BIT 2	3D Mark 99: ◆ 32 BIT 1	3D Mark 99: ● 32 BIT 2	Shogo: 640x480	Shogo: 800x600	Shogo: 1024x768	Quake II: 640x480	Quake II: 800x600	Quake II: 1024x768
ATI Xpert@Play (PCI)	743	18.3	19.3	—	—	12.1	9.3	7.4	—	—	—
Diamond Monster 3D (PCI)	1112	21.5	20.7	—	—	13.5	—	—	17.4	—	—
Matrox Mystique G200 (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Hercules Terminator Beast (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Real3D StarFighter (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Diamond Stealth G460 (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Diamond Viper V330 (PCI)	1333	23.4	20.9	—	—	13.3	8.2	—	16.4	10.9	—
STB Velocity 128 (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Diamond Monster Fusion (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Guillemot Maxi Gmr. Phoenix (PCI)	1530	23.1	26.7	—	—	13.2	10.7	7.6	18.9	18.0	10.2
Quantum Obsidian X-24 (PCI)*	1574	23.4	27.0	—	—	14.9	13.6	8.9	22.3	22.1	14.1
3D Blaster Voodoo2 (PCI)	1475	22.8	26.4	—	—	12.5	8.7	—	20.8	20.4	—
Diamond Monster 3D II (PCI)	1480	22.7	27.1	—	—	11.9	9.2	—	20.2	21.2	—
STB Velocity 4400 (PCI)	1230	23.2	21.6	18.4	17.1	14.2	12.8	9.8	19.0	21.5	18.3
Diamond V550 (AGP)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

Pentium II 266 MHz 64MB RAM

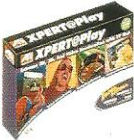
Ekran Kartları	3D Mark 99: 3D MARK	3D Mark 99: ▲ 16 BIT 1	3D Mark 99: ■ 16 BIT 2	3D Mark 99: ◆ 32 BIT 1	3D Mark 99: ● 32 BIT 2	Shogo: 640x480	Shogo: 800x600	Shogo: 1024x768	Quake II: 640x480	Quake II: 800x600	Quake II: 1024x768
ATI Xpert@Play (PCI)	1312	23.2	26.6	—	—	18.8	14.0	10.8	—	—	—
Diamond Monster 3D (PCI)	1417	24.0	23.2	—	—	20.2	—	—	21.3	—	—
Matrox Mystique G200 (AGP)	1682	20.4	20.1	18.7	14.2	24.3	21.7	14.5	—	—	—
Hercules Terminator Beast (AGP)	2867	44.2	40.1	40.0	32.3	22.4	28.2	23.2	40.2	26.4	18.2
Real3D StarFighter (AGP)	1495	28.8	21.0	—	—	16.3	12.1	7.2	34.2	22.4	8.6
Diamond Stealth G460 (AGP)	1503	28.9	21.9	—	—	17.2	13.3	8.4	35.1	21.9	9.1
Diamond Viper V330 (PCI)	1680	29.9	26.1	—	—	16.3	10.1	—	20.3	16.5	—
STB Velocity 128 (AGP)	1712	31.3	27.1	—	—	16.5	11.2	—	20.5	16.3	—
Diamond Monster Fusion (AGP)	2033	43.6	41.2	—	—	27.2	22.6	15.0	50.8	41.0	28.6
Guillemot Maxi Gmr. Phoenix (PCI)	2018	43.5	40.7	—	—	28.5	22.5	15.2	57.3	43.5	28.2
Quantum Obsidian X-24 (PCI)*	2413	45.7	43.2	—	—	32.4	31.3	20.0	63.5	61.2	49.2
3D Blaster Voodoo2 (PCI)	2275	42.3	40.5	—	—	29.2	21.6	—	56.4	40.2	—
Diamond Monster 3D II (PCI)	2283	43.3	41.7	—	—	31.5	21.4	—	55.8	41.0	—
STB Velocity 4400 (PCI)	2133	33.6	37.5	29.2	30.9	28.8	25.1	19.6	53.5	50.8	38.0
Diamond V550 (AGP)	2148	34.8	37.3	30.2	31.0	30.3	28.5	22.3	55.5	51.2	39.1

Pentium II 450 MHz 64MB RAM

Ekran Kartları	3D Mark 99: 3D MARK	3D Mark 99: ▲ 16 BIT 1	3D Mark 99: ■ 16 BIT 2	3D Mark 99: ◆ 32 BIT 1	3D Mark 99: ● 32 BIT 2	Shogo: 640x480	Shogo: 800x600	Shogo: 1024x768	Quake II: 640x480	Quake II: 800x600	Quake II: 1024x768
ATI Xpert@Play (PCI)	1495	25.5	29.0	—	—	20.4	15.5	14.0	—	—	—
Diamond Monster 3D (PCI)	1423	24.2	24.0	—	—	21.0	—	—	22.3	—	—
Matrox Mystique G200 (AGP)	2048	20.6	25.2	24.4	21.0	31.8	29.9	22.8	—	—	—
Hercules Terminator Beast (AGP)	3067	54.5	47.8	45.7	37.3	33.8	27.6	21.4	50.9	37.2	26.6
Real3D StarFighter (AGP)	1845	34.7	26.8	—	—	23.6	19.0	13.4	36.5	23.0	13.5
Diamond Stealth G460 (AGP)	1840	34.8	25.2	—	—	22.5	20.2	13.0	37.0	22.1	13.2
Diamond Viper V330 (PCI)	1693	30.3	26.8	—	—	14.4	12.7	—	28.2	18.5	—
STB Velocity 128 (AGP)	1697	31.6	27.8	—	—	15.3	12.5	—	28.7	17.3	—
Diamond Monster Fusion (AGP)	2828	51.9	48.4	—	—	37.9	27.7	19.4	63.5	49.6	35.0
Guillemot Maxi Gmr. Phoenix (PCI)	2790	50.2	42.4	—	—	36.7	26.8	20.1	58.6	48.8	31.4
Quantum Obsidian X-24 (PCI)*	3620	55.5	54.2	—	—	41.2	38.6	25.1	72.4	69.3	53.2
3D Blaster Voodoo2 (PCI)	2669	46.9	42.1	—	—	37.7	29.8	—	64.1	44.5	—
Diamond Monster 3D II (PCI)	2668	46.8	41.8	—	—	38.0	29.9	—	64.9	45.4	—
STB Velocity 4400 (PCI)	2689	43.1	46.5	36.9	38.2	29.5	26.9	21.2	67.3	54.0	35.3
Diamond V550 (AGP)	2692	44.2	47.6	37.1	38.9	32.5	26.6	21.7	69.4	54.7	36.1

AHAHTAR: ▲ 16 BIT 1 – Third person perspektifli yarış oyunu, ■ 16 BIT 2 – First person perspektifli aksiyon oyunu, ◆ 32 BIT 1 - 16 BIT 1'in 32-bit renklisi, ● 32 BIT 2 - 16 BIT 2'nin 32-bit renklisi
* Quantum Obsidian X-24, "scan line interleave" modunda bağlı iki tane 12MB'lık Voodoo2 kartının eşdeğeridir.

Yarışmacılar: 3D'ye Gücünü Veren Çip'ler



ATI Rage Pro (PCI ve AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; ATI'ın Xpert @Play'inde kullanılıyor): Direct3D'de 3Dfx'in Voodoo Graphics çipsetiyle yaklaşık aynı performansta, ancak Windows 95 OpenGL sürücüleri hala yok. Benzerlerine göre görüntü kalitesi pek de iyi değil.



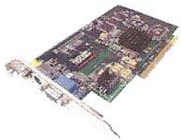
3Dfx Voodoo Graphics (PCI veriyolu; add-on 3D çözümü; Diamond Monster 3D'de kullanılıyor): Voodoo Graphics, en popüler üç 3D stardardı olan Direct3D, Open GL ve Glide'ı destekliyor. Ancak kendisini tam olarak gösterebilmesi için üst düzey bir Pentium MMX sisteme ihtiyaç duyuyor. Eğer Pentium II işlemci kullanıyorsanız, daha güncel teknoloji kullanan bir kart satın almak sizin için daha iyi olur. O nedenle okumaya devam edin...



NVIDIA RIVA 128 (PCI ve AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; STB Velocity 128 ve Diamond Viper V330'da kullanılıyor): NVIDIA, kendi çipinin 1997'nin en hızlı çipi olmasının peşinde koşarken diğer özellikler konusunda biraz zayıf kaldı; RIVA 128'i ancak fiyat sizin için çok önemliyse tercih edin. Voodoo Graphics'ten biraz daha hızlı, ancak görüntü kalitesi onun kadar iyi değil. RIVA 128'in Direct3D ve OpenGL desteği bulunuyor.



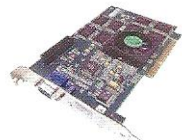
Intel i740 (AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; Real3D StarFighter ve Diamond Stealth G460'ta kullanılıyor): Çok iyi görüntü kalitesi ve bir sürü 3D özelliği olan bir kart arıyorsanız, i740 çipsetini kullanan bir kart en iyi seçim olacaktır. Ancak hız konusunda aynı şeyleri söyleyemeyiz. i740'ın Direct3D ve OpenGL desteği var.



S3 Savage 3D (AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; Hercules Terminator Beast'te kullanılıyor): Direct3D'de hızlı ve çekici olan Savage 3D, kısa süre önce geliştirilen ancak hala kötü görüntü veren OpenGL sürücülerinde tekliyor. Bu *Quake II* ve onun motorunu kullanan diğer oyunlarda kötü görüntü kalitesi demek *(Half-Life, SiN, Heretic II* gibi). Direct3D'de (ve bazen OpenGL'de) tek bir Voodoo2'den daha güçlü olan Savage, bir ya da iki Voodoo2'nin yanına koymak üzere bir 2D/3D kart arayanlar için iyi bir seçim sayılabilir.



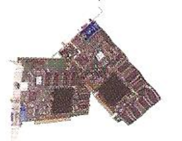
Matrox G200 (AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; Matrox Mystique G200' de kullanılıyor): Direct3D'de çok iyi görüntü kalitesi ve hız sağlayan bu çip, tamamlanmış bir OpenGL sürücüsünden yoksun. Şu anki haliyle en iyi bir Voodoo2 ile birlikte kullanılabilir. OpenGL tabanlı oyunlar oynamayacağınızı düşünüyorsanız bile, oyunları D3D uyumluluklarını gözden geçirin.



3Dfx Voodoo Banshee (PCI ve AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü): Ortalama oyunsever için en iyi seçim olan Banshee, birçok oyunda tek bir Voodoo2 ile alabileceğiniz performansı sağlıyor. Ancak hem 2D, hem de 3D desteğini tek kartta birleştirmek gibi bir avantajı da var. Voodoo Banshee'de Direct3D, OpenGL ve Glide desteği mevcut.



3Dfx Voodoo2 (PCI veriyolu; add-on 3D çözümü; Diamond Monster II, Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 ve Quantum 3D Obsidian X-24'te kullanılıyor): Derginizin baskıya girdiği günlerde, yalnızca 3D desteği veren kartlarda tek isimdi. İki tane Voodoo2 tabanlı kartın (ard arda yani SLI modunda bağlanmış olarak) sağladığı kare oranlarıyla ancak RIVA TNT boy ölçüşebilir. Tek bir Voodoo2 bile birçok sistem için yeter de artar bile. Voodoo2'de Direct3D, Open GL ve Glide desteği bulunuyor.



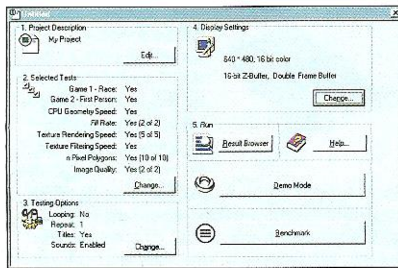
NVIDIA RIVA TNT (PCI ve AGP veriyolu; entegre 2D/3D çözümü; STB Velocity 4400 ve Diamond Viper V550'de kullanılıyor): En iyilerin en iyisi diyebileceğimiz RIVA TNT, eşsiz hızı ve görüntü kalitesinin yanısıra, oldukça sağlam 2D desteği de veriyor. Birçok oyun TNT'de iki Voodoo2'den bile daha hızlı çalışıyor, daha hızlı olmadığı zamanlarda ise görüntü kalitesiyle öne çıkıyor. RIVA TNT'nin Direct3D ve OpenGL desteği var.

Karşılaştırmaları Nasıl Yapıyoruz?

3D teknolojisinin yılda birkaç kez köklü değişikliklere uğradığını düşününce, en son ekran kartlarını test etmekte kullandığımız yazılımları da güncelleştirmemiz gerektiğini gördük. Mesela bu ay *MDK*, *Quake* ve *X* ile yaptığımız testlerden vazgeçerek FutureMark'ın yeni 3DMark 99 Pro paketinden ve Monolith Productions'ın özellikle test için hazırladığı bir *Shogo: Mobile Armor Division* versiyonundan faydalandık. Bu yazıyı hazırlamak için de bu ikisini ve tabii ki *Quake II*'yi kullandık. İşte her bir testte yapılan işler:

3DMark 99 Pro:
- Microsoft DirectX 6.0'ın özelliklerini ve çalışmasını didik didik kontrol ediyor.
- Gerçek dünyadan alınma bir 3D motorundan yararlanıyor: Remedy Entertainment ve 3D Realms'in yakında çıkacak *Max Payne* adlı oyununda kullanılan MAX-FX.

3DMARK™99

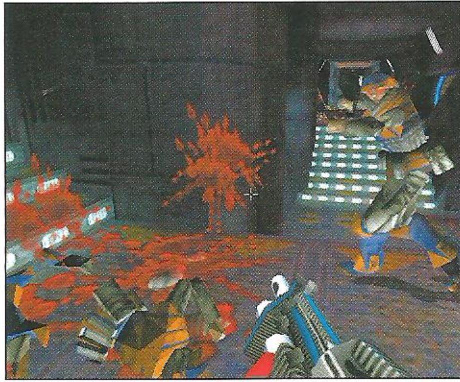


Bu yeni test yazılımı sayesinde DirectX 6.0'ın gelişmiş 3D özelliklerinin hepsini test edebiliyoruz.

Temel olarak 3DMark 99 Pro, birçok farklı test uyguladıktan sonra ortaya "3D Mark" cinsinden ifade edilen bir puan çıkarıyor. Bu puan, o 3D hızlandırıcının oyunları Direct3D ile ne kadar hızlı çalıştırdığının sağlam bir göstergesi. Son puanı belirleyen testlerin herbiri için de puanları ayrıca görebiliyoruz. *PC Gamer*'daki 3DMark 99 skoru, genel 3D Mark skoruna (bu skor 16-bit renkte 640x480 çözünürlükte ve 16-bit Z buffer ile double buffer kullanarak elde ediliyor) ek olarak dört değişik skordan oluşuyor ve bunlar herbir testte bir saniyede gösterilen animasyon kareleri cinsinden belirtiliyor: Bunlardan ikisi 16-bit renkte ve ikisi de 32-bit renkte gerçekleştiriliyor (tabii ki o kart 32-bit renk derinliğini de destekliyorsa). Bu testin verdiği faydalı bilgiler sayesinde, bir 3D kartının oyunlarda ne kadar iyi sonuç vereceği hakkında sağlam bir fikir elde edebiliyoruz.

Shogo Testi:
- Microsoft DirectX 6.0 performansını test ediyor.
- *Shogo: Mobile Armor Division*'ın özel olarak hazırlanmış bir sürümü kullanılıyor.

Her ay Donanım köşemizde tanıttığımız görüntü kartlarını denediğimiz test yazılımlarını güncelleştirmenin yollarını aramaya başladığımızda, bilgisayarın donanımını gerçekten zorlayan gerçek bir oyun motoru kullanmanın yararlı olacağını düşündük. Sürücü yazılımlarda yapılacak değişikliklerle rahatça kandırılabilen (hatta bazen bu uğurda normal oyun kalitesinden ödün verilen) saçma testler kullanmak yerine, böyle bir test daha gerçekçi olurdu. İstediğimiz, uyguladığımız testleri tamamlayacak birşeydi ve tam bu sırada karşımıza Monolith'in *Shogo: Mobile Armor Division*'ı ve onun motoru olan LithTech çıktı. Başlarda DirectEngine adı altında bir Microsoft ürünü olarak tasarlanan LithTech, DirectX 6.0'a en uygun 3D oyun motoru olacaktı. Ancak Monolith ve Microsoft'un yolları ayrıldı ve motorun tüm hakları Monolith'te kaldı. *Shogo*'da ve *Blood II*'de gördüğümüz gibi LithTech motoru, bir kartın Direct3D performansını test etmek için çok uygun, tıpkı *Quake II*'nin Open GL standardını test etmek için uygun olması gibi. *Shogo* testimizi 640x480, 800x600 ve 1024x 768 çözünürlüklerinde yaptık, böylece Direct3D'de yüksek çözünürlük performanslarına da bakmış olduk. Sanırız 1999'da yüksek çözünürlükler sıkça kullanılacak.



Shogo: Mobile Armor Division'daki hareketli sahneler ve etkileyici görsel efektler, gerçek bir oyunla yapılacak bir test için en uygun platformu oluşturuyor.



Quake II: Bir kartın OpenGL performansını test etmek söz konusu ise hala en iyi seçim.

Quake II Testi:
- OpenGL performansını test ediyor.
- *Quake II* tam sürümündeki (3.14) Demo Map1 haritası kullanılıyor.

Bugünün standartlarına göre eski gibi görünen *Quake II* testi, bir kartın OpenGL performansını ölçmek sözkonusu olduğunda hala en iyi seçenek. Eğer sisteminizde *Quake II*'nin tam sürümü yüklüyse, bu testi kendiniz de yapabilirsiniz. Video Options menüsünden 3Dfx OpenGL veya Default OpenGL (OpenGL desteği olan, ama Voodoo2 veya Voodoo Banshee gibi bir 3Dfx çipi olmayan bir kart kullanıyorsanız) seçin. Sonra da CD Music seçeneğini kapatın ve Sound Quality seçeneğini "Low: Max Compatibility"ye getirin. Grafik seçeneklerine gelince, 8-bit dokular kullandığınızdan ve tam ekran modunda olduğunuzdan emin olun. Bu değişiklikleri yaptıktan sonra teste hazırsınız demektir. *Quake II* konsolunu açın (Esc'in hemen altındaki " tuşu ile) ve TIMEDEMO 1 yazarak Enter'a basın, sonra da TEST DEMO1.DM2 yazarak tekrar Enter'a basın. Görüntü kartınızın hızı elverdiği kadarıyla, demo bir kez oynayacak ve sonra konsol tekrar açılarak kartın hızını ortalama fps (frames per second, yani saniyede gösterilen kare sayısı) olarak belirtecektir. Bütün grafik dokularının belleğe yüklendiğinden emin olmak için testi arka arkaya birkaç kez yapmak iyi bir fikir; aksi takdirde bunlar sabit diskinizden okunacak, yani test sonuçları sadece görüntü kartının değil, sabit diskinizin de hızına bağlı olacaktır. *Quake II*'yi tekrar oynamadan önce oyunu kapatıp tekrar başlatmayı veya konsoldan TIMEDEMO 0 yazmayı unutmayın, yoksa oyun görüntü kartınızın kaldırabileceği en yüksek hızda çalışmaya devam edecektir (bu hız da birçok oyuncu için çok fazladır).

PCG

Firma	Web Sitesi	İthalatçı Firma - Tel
ATI Technologies	www.atitech.com	Karma - (212) 233 30 30
Diamond Multimedia	www.diamondmm.com	Karma - (212) 233 30 30
Matrox	www.matrox.com	4K - (212) 259 38 00
Hercules	www.hercules.com	Multimedya - (212) 212 98 50
STB	www.stb.com	Ölçsan - (212) 280 97 61
Guillemot	www.guillemot.com	Yok
Quantum3D	www.quantum3d.com	Yok
Real3D	www.real3d.com	Yok
Creative Labs	www.creativelabs.com	Genpa - (212) 288 10 78 Multimedya - (212) 212 98 50



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları



İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

Hortum PC Gamer Ofisini Vurdu!

Hüzün ve muz kabuğu hissiyatıyla tekrar merhaba. Hala geçici büromuzdayız ve dün çıkan yağmur, kar, tipi, fırtına, hortum silsileleri içinde büromuz harap oldu. İki monitör ve bir printer zayi oldu, dolaplar falan devrildi. Ama olsun biz moralimizi hiç bozmuyoruz. Nasıl olsa gelecek ay kesin büromuzdayız. Yeni network sistemimiz kurulacak ve nihayet e-mail adreslerimiz, web sitemiz açılacak. O zamana kadar dişimizi sıkıcazzz... Ama yeni büromuza bir girelim artık üç ay anlatırız.

Bu arada sayımız da gittikçe artıyor buralara iyice sığmaz olduk. Ekibimize son olarak Antonio ve Ahmet katıldı. Antonio sayfalarımızın tasarımında Gökhan'la birlikte çalışacak. Ahmet ise FRP konusunda köşe yazıları hazırlayacak. Köşe yazarlığına soyunan bir yeni isim de Serpil. Dergimizin kadim editörlerinden olan bu arkadaşımız bir türlü kendine uygun köşe bulamadığından şimdiye kadar inat edip susmuştu. şimdiyse çenesi düştü, hepinize kolay gelsin. Ancak bu ay bir de fire verdik. Gülçin Amerika'ya gidiyor. Bu yüzden onu artık kaç ayda bir görürüz bilemiyorum. Özleyeceğimiz kesin.

Bu ay dergimizdeki değişikliği de fark ettiniz umarım. Strateji ve İncelemeler bölümündeki bazı yazıları bizzat *PC Gamer* Türkiye olarak hazırladık. Bu konuda bugüne dek pek çok okuyucu isteği almamız bir yana biz de kendi incelemelerimizi hazırlamaya can atıyorduk. Aylardır hazırlanıyorduk ve nihayet doğru zaman geldi. Böylece Donanımın ardından diğer bölümleri de yavaş yavaş ele geçiriyoruz. Gittikçe dergideki yerli yapım oranı artacak.

Önemli gelişmelerden biri de muhasebe servisimizde yaşandı. Geçen aylarda *Diablo*'yu öldürme başarısı gösteren kahraman muhasebecilerimiz bu ay *Might and Magic VI* alemlerine doğru yol aldı. Oyunları biraz geriden takip ediyorlar ve henüz sadece Goblin öldürebiliyorlar ama bizim de desteğimizle kısa sürede kristal görevlerini tamamlarlarsa şaşmayın.

Bu arada Mac alemlerinin kral oyunu Aperion kendine yeni bir sıkı oyuncu kazandı. Diğer editörlerin ilgisinin azalması üzerine oynama fırsatı bulan Arzu hergün fazladan iki saat mesaiye kalıp rekor denemelerinde bulunuyor.

Bu arada geçen ayki yarışma hala sürüyor. Bu köşeyi yazan editörün kim olduğunu bilen bir kişi bu editörümüzün giymeye kıyamadığı orijinal *PC Gamer* tişörtünü kapacak. Bu tişörtü edinmenin yurt dışından getirtmek dışında

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki çeşit önemli bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve gerçekten zevk alarak oynayabilmeniz için bizim size önerdiğimiz donanım konfigürasyonu. Oyunlar, üretici firmanın size minimum diye gösterdiği sistemde çalışacaktır, ancak o kadar da iyi çalışmayabilir. İşte bu yüzden oyunları birkaç farklı sistemde test ediyoruz ki, oyunu iyi bir şekilde oynamak için gerçekten nelere ihtiyacınız olduğunu size doğru olarak söyleyebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Öyle her oyun %90'ın üzerinde puan alamaz; hele hele 100 tam puana ulaşabilenlerin sayısı parmakla sayılacak kadar azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun tam bir klasiktir, yani hem içerik hem de tasarım açısından kilometre taşı bir oyundur. PC oyunlarıyla ilgilenen herkese şiddetle öneririz.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Bu aralıkta puan alan herşey, rakiplerinden öyle çok çok gelişmiş olmasa da en azından bir göz atmaya değer. Ayrıca belli konulara ilgi duyan uzmanların ağızlarının suyu akarak "en iyi" olarak seçtiği oyunlar da bu aralığa düşecektir. Evet, belki piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir, ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar oldukça güzel oyunlar; içinde bulundukları türün hayranlarına rahatlıkla önerebileceğimiz şeyler. Ancak yine de, piyasada bunlardan daha iyi oyunların bulunması ihtimali var.

69%-60% İYİ
Ortalamanın üzerinde, doğru dürüst bir oyun. Satın almaya değer olabilir, ancak büyük olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bazı sorunları vardır.

59%-50% ORTA
Bunlar sıradan oyunlar. Belki tamamen değersiz değiller, ama oyuna ayırdığınız parayı harcamak için pek iyi bir seçim de değiller.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Bu oyunlardaki ilginç sayılabilecek birkaç özellik, bir alttaki kategorinin derin boşluklarına düşmelerini engelleyen tek şey.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Rezalet oyunlar. Üstelik puan düştükçe daha da beter oluyorlar. Ne pahasına olursa olsun, bu oyunlardan uzak durun. Sonra "uyarmamıştınız" demek yok!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

FALCON 4.0

S.62

MONACO GRAND PRIX RACING 2

S.96

REDGUARD

S.84

ROGUE SQUADRON 3D

S.66

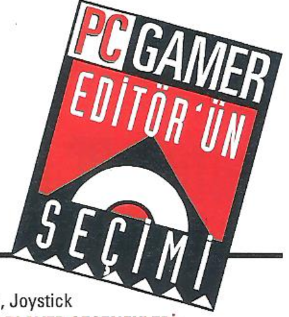
VIPER RACING

S.98

WEST FRONT

S.86

Falcon 4.0



TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** MicroProse **YAYINCI:** MicroProse, (800) 656-5443, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium 166, 32MB RAM, 350MB hard disk alanı, 16-bit renkli ve 800x600 çözünürlüklü grafikler, DirectX uyumlu ses kartı, Joystick **ÖNERİLEN:** 300MHz Pentium II, 64MB RAM, 510MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx), Joystick, Throttle ve Rudder **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 28.8Kbps; Seri Bağlantı; LAN (yalnızca TCP/IP); Internet

Çıkışı gerçek bir yılan hikayesine dönen *Falcon 4.0*, bir geldi pir geldi; Sıkı durun, karşımızda şimdiye dek gördüğümüz en iyi hava savaş simulasyonlarından biri var!

Şunu baştan itiraf etmeliyiz: *Falcon 4.0*'ın çoğaltılma aşamasına geldiğini ve yakın zamanda satışa sunulacağını duyduğumuz zaman çok da fazla heyecanlanmamıştık.

Çünkü *Falcon 3.0* delisi olmayan az sayıdaki simulasyon severlerdendik. Yaklaşık dört senedir oyunun devamının yapıldığı yolunda haberler alıyorduk; ama açıkçası hiçbir zaman piyasaya çıkmayacağını düşünmeye başlamıştık. Ayrıca PC oyunları endüstrisinde açıktan açığa pek söylenmese de şöyle bir kural vardır: Geliştirme aşamasında birkaç seneden fazla bekleyen oyunlar genellikle hayalkırıklığı ile sonuçlanır; çünkü büyük ihtimalle temelleri sağlam değildir (elimizde *Stonekeep* ve *Battlecruiser 3000AD* gibi fiyaskolar mevcut!!!). Nihayet yaklaşık bir yıl kadar önce MicroProse *Falcon 4.0*'ın demosunu piyasaya sürdüğünde yine içimizde pek fazla güven uyanmamıştı. Çünkü grafikler iyi olmasına karşın çok kesik kesik ve sallantıda çalışıyordu.

Eğer MicroProse'un kendi oyunu *X-COM*'u hatırlayabilirseniz; pek etkileyici olmayan bir demonun, oyunun son halinin de vasat olacağını göstermeyeceğinin canlı bir kanıtıydı. Sanırız *Falcon 4.0*'da da aynen böyle bir şey geldi başımıza. Ve ayrıca öğrendik ki, bir oyunun çıkması için yıllar boyu beklememizin, bazen geliştirici ekibin gerçekten büyük ve etkileyici bir oyun yaptığı anlamına gelebiliyormuş... Bazen...



Evet, *Falcon 4.0* nihayet piyasada. Çok geniş ve güzel bir oyun, ayrıca son derece de karmaşık.

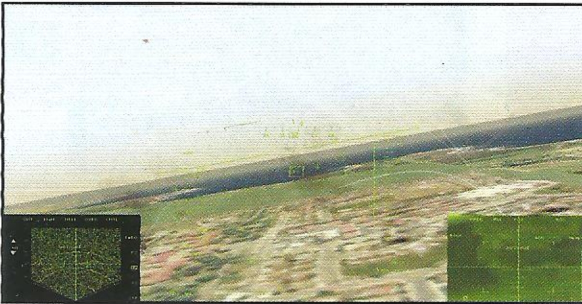
Falcon 4.0 kesinlikle çok üstün ve kesinlikle tutkulu bir oyun. Oyunun okkalı kullanım kılavuzu da zaten bunu yeterince belli ediyor: Tam tamına 575 sayfalık olan bu kitapçıkta fazlalık denebilecek bir bölüm yok gibi!

Kitapçığın üçte birinden fazlası, kalkıştan ve uçağı döndürmekten lazer güdümlü bombaları bırakmaya ve düşman füzelerden kaçmaya kadar her şeyi anlatan tam 31 açıklayıcı bölümden oluşuyor. Bunlardan her birinde öncelikle yapacağınız şey hakkında kısa bir bilgi veriliyor sonra da oyunda bir görev yüklüyorsunuz ve size tamı tamına ne yapmanız, hangi düğmelere basmanız gerektiği anlatılıyor. Tamam, oyunun öğrenme eğrisi biraz uzun ama bu açıklayıcı bölümler sayesinde eğri çok da dik değil.



Gerçek zamanlı ve dinamik senaryo, hemen herkesi tatmin edecek kadar çeşitlilik gösteren ve sürekli değişen bir görev listesi sunuyor.

Bizce bütün bu alıştırma bölümlerinin konması son derece yerinde bir seçim zira *Falcon 4.0*, şimdiye kadar çıkmış en derin ve en karmaşık hava savaş simulasyonu. F-16 Fighting Falcon'ların çok amaçlı kullanımının da göz önünde bulundurulduğu oyunda uçak düşürme, eşlik etme görevleri, hava sahası ve yasak bölge saldırıları, deniz üstü saldırılar, kara kuvvetlerini destekleme görevleri, düşmanın hava savunmasını çökertme görevleri ve keşif uçuşları gibi birçok farklı görev bulunuyor. Oyunda başarılı olmak için havadan havaya radarınızı (her birinin alt modları olan 4 ana modu bulunuyor), havadan karaya radarınızı (alt modları da olan 3 farklı mod), HARM

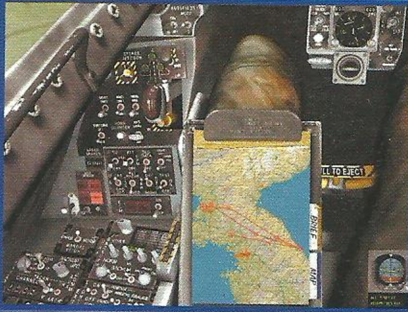


Hava savaşı kızıştıkça, kara savaşları da iyice alevleniyor. İki tarafın zırhlı birlikleri birbirlerine saldırırken çıkan dumanlara bir baksanıza!



Bir göreve başlamadan önce hedefin önceden çekilmiş fotoğraflarını izleyebiliyorsunuz. İşte ömrünün sonuna gelmiş bir düşman radar sistemi.

Göstergeler







Falcon 4.0'daki göstergeler (head-up display) size birçok hayati bilgiyi veriyor; ancak zaman zaman gözünüzü gökyüzünden ayırıp kokpit konsolunda sizi bekleyen yüzlerce düğmeyi kullanmanız gerekiyor. Şaşırtıcı derecede fazla olan düğmelere basmak için mouse kullanıyorsunuz. Ancak işaret fişeği bırakmak ya da pilot fırlatma kolunu çekmek için klavyedeki kısayol tuşlarını kullanmanız gerekecek.

ve Maverick hedefleme sistemlerinizi ve yaklaşık 20 farklı silahı kullanmayı iyice öğrenmeniz gerekiyor.

Bütün bunlar size biraz fazla geldiyse, *Falcon 4.0*'ın size uygun olmaması ihtimali yüksek. Ancak diğer taraftan, bu denli karmaşık ve gerçeğe uygun bir simulasyonun hayaliyle yanıp tutuşan bir oyuncu kitlesi de var. Diğerleri için ise tasarımcılar, oyundaki gerçekçiliği ayarlayarak neredeyse arcade ayarına düşürmenizi sağlayan değişik seçenekler koymuşlar. Kutudan çıkan Cadet's Guide adlı kısa kitapçık, oyunun basit bölümlerini oynamayı yaklaşık 40 sayfada öğretiyor.

Ancak böyle bir oyunu gerçekçiliğini azaltarak oynamak, son model bir Lamborghini Diablo alıp 60 km'yi aşmamaya benziyor. İnanın, oyunu gereken biçimde oynamayı öğrenmenize değecek. Gerçek zamanlı ve dinamik senaryo sistemi kendisini ancak böyle gösterebiliyor.

DID'nin *Total Air War*'unda olduğu gibi, *Falcon 4.0*'da da önünüze bir görev listesi getiriliyor ve siz istediğinizi seçerek oynuyorsunuz. Ancak *TAW*'dan farklı olarak burada hava savaşının başarısına göre değişen bir kara savaşı var, üstelik arkadaşlarınızla birlikte co-operative modda oynamanız da mümkün. Oyunda senaryo, havadaki Rambo değil de büyük bir savaşın küçük ama önemli bir parçası olduğunuz hissini dolu dolu yaşatacak şekilde verilmiş. Radyo mesajları arasında etrafınızda kopan hava savaşını görüp duyabiliyorsunuz, kara savaşındaki gelişmeleri de uzaklardaki patlamalar ve toz bulutları halinde izlemeniz mümkün. Aslına bakarsanız uçağı Combat otomatik pilotun (bilgisayar kontrolündeki diğer uçakları yöneten sistem) kontrolüne verip ölümsüzlüğü aktif hale getirmek ve Action View görünümüne geçerek savaşın en sıcak anlarını oturduğunuz yerden izlemek çok keyifli. Bu küçük "ali-cengiz oyunuyla" *Falcon 4.0*'ın mükemmel grafiklerini de rahat rahat seyredebilirsiniz, ayrıntı seviyeleri arttıkça grafikler inanılmaz görünüyor. Tabii bu ancak MicroProse'un "önerilenler" listesindekinden kat kat iyi donanımlarla mümkün olabiliyor. *Falcon 4.0*, 128MB bellekli 450MHz bir Pentium II ve bir Voodoo2 hızlandırıcı ile gerçekten muhteşem görünüyor.



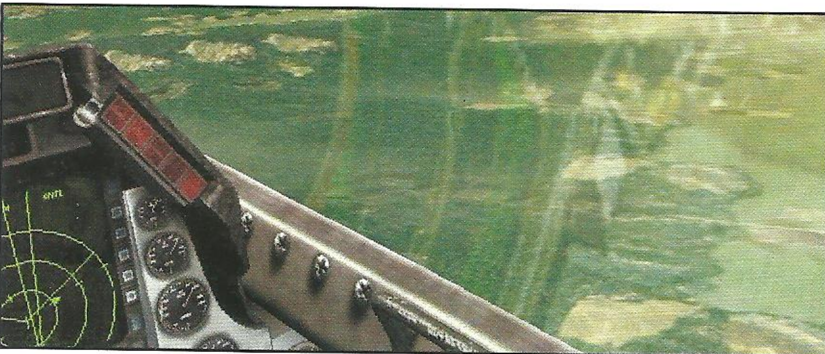
Multi-player çatışmaların en zor yanı, Thunderbirds'ten esinlenerek hazırlanan bu uçak desenini kimin kapacağını belirlemek.



Tactical Reference bölümü, oyundaki neredeyse bütün araçlar ve sistemler hakkında ayrıntılı bilgi içeriyor. Hatta bir savaş uçağının veya SAM'in radarınızda nasıl bir uyarı sesi çıkardığını duymak için basabileceğiniz bir hoparlör ikonu bile var.

64MB bellekli 300MHz bir Pentium II ve RIVA TNT'den oluşan sistemde de gayet iyi. Ama 3D hızlandırması bulunmayan 32MB bellekli bir P166 üzerinde oyunu çalıştırmak bile hata.

Falcon 4.0'da birkaç ufak hata da bulunuyor. Bazı görevlerin yüklenmesi hızlı bir makinada bile 90 saniyeyi geçiyor. Göze çok batan kötü hatalar bulunmasa da, çözülmesi gereken ufak sorunlar ve görsel hatalar da var. Bütün bunlara rağmen *Falcon 4.0, Longbow 2* ve *Jane's F-15* ile birlikte en derin, en karmaşık ve en gerçekçi hava savaş simulasyonları üçlüsünü oluşturuyor. Eğer simulasyon hastasıysanız ve donanımınız da sağlamsa, bu oyunu kesinlikle kaçırmamalısınız.



Kokpitin içinin saydam camdan yansımasına bir bakın. Kesinlikle harika görünüyor, üstelik sanal kokpit modundayken konumunuzu anlamak açısından da çok uygun.

PC GAMER SON KARAR

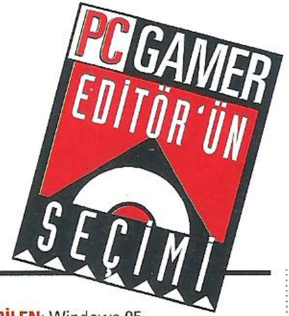
95%

ARTILAR: Hiç beklemediğimiz kadar derin bir oyun; ayrıntılı açıklama bölümleri; harika grafikler.

EKSİLER: Güçlü donanım gereksinimi; birkaç ufak hata ve grafik bozuklukları.

SONUÇ: İnanabiliyor musunuz? Sonunda çıktı, üstelik görünüşe bakılırsa dört senelik bekleyişimizin her saniyesine değmiş.

SimCity 3000



TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Maxis **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat (212) 659 26 73 **GEREKENLER:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, P166, 32MB RAM, 230MB hard disk alanı, 2MB ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium II 233, 32MB RAM, 230MB hard disk alanı, 4MB ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Yaklaşan yerel seçimlerde Belediye Başkanlığı'na aday olamadınız mı? Üzülmeyin *SimCity 3000*, kendinizi kanıtlamanız için tam da zamanında piyasada...

Neredeyse bir yıldır çıktı, çıkacak diye herkesin artık yavaş yavaş sinir bozukluğuna dönüşen bir merakla beklediği *SimCity 3000* nihayet bizlerle. Maxis 1994'te *SimCity 2000*'i yaptığında, daha önce ilk oyunla edindiği hayran kitlesine dünyanın her yerinden pek çok insan katmış ve acı çektirmek ister gibi bir sonraki oyunun sözünü vermişti. Aradan 5 yıla yakın bir süre geçti ve yeni oyunu alıp oynadığımda aklıma ilk gelen soru şuydu: Bu oyunda bizi bu kadar bekletmeye değecek hangi değişiklikler, yenilikler var? Bu konuyu daha fazla uzatmak istemiyorum; ama sanki elimizdeki oyun *SimCity 5000* ya da ne bileyim *TimePity* falan olmalıydı gibi geliyor.

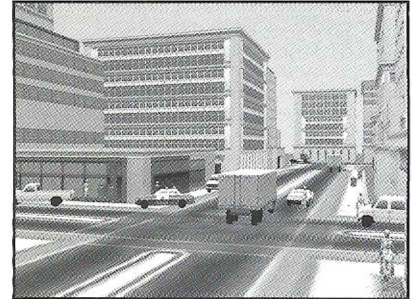
Tabii bu kadar üstüne gittikten sonra oyunu incelemeye abisiyle kıyaslayarak başlamak en doğrusu. Şüphesiz farklardan en belirgini grafikler; gerçi oyun hala eskisi gibi grid sistem üzerine kurulu; ama önceki SC'lerde asla göremeyeceğiniz detaylar ve render'lama doğrusu insanın göz zevkini okşuyor. Oyunda ayrıca 350'den fazla 3D render'lanmış bina var. Bu sayının, *SimCity 2000*'de sadece 80 olduğunu düşünürsek şehrinizin eskisinden çok daha renkli olacağını söylemek yanlış olmaz. Bu arada yeni arayüzdeki fonksiyon menüleri *SimCity 2000*'e göre daha gelişmiş. Peki, hadi şunu da söyleyelim; mouse'un sağ tuşuna basılı tutarak haritayı kaydırabilmeniz de yeni, iyi düşünülmüş, oldukça basit ama bir o kadar da pratik bir çözüm. Ama, bu küçük kardeşin öncekine göre en üstün yanı zoom yeteneği. *SimCity 2000* oynarken uzaktan baktığınız o soğuk şehir, burada sokaklarını adımlayabileceğiniz, küçük yaşamlarını sürdürebilmek için küçük işlerine koşturan küçük Sim'lerinize neredeyse dokunacak kadar yaklaşabildiğiniz ve bir kez bu atmosfere kapılınca, kirli havasıyla öksürdüğünüz, parklarında dinlendiğiniz, çiçeklerini koklayıp, yokuşlarında tıkandığınız, yaşayan, nefes alan ve kesinlikle sizin olan bir şehre dönüşüyor.

Ayrıca önceki versiyonlarda dış dünyanın varlığından söz etmek mümkün değilken, *SC 3000*'de iyi bir başkan olup komşu kentlerle kendi lehinize sonuçlanan ilişkiler kurabilirsiniz. Bu da, yarattığınızın bir şehir mi, ülke mi yoksa bir Sim evreni mi olduğunu anlayamadığınız önceki versiyolardakine göre çok daha gerçekçi bir yaklaşım. Yine de gündelik hayata pek bir etkisi yok. Komşu şehirlerle, bağlantılarınıza göre elektrik, çöp ve su konularında anlaşmalar yaparak onların kaynaklarını kullanabilir ya da tam tersine kendi kaynaklarınızı onlarla paylaşabilirsiniz. Küçük bir ücret karşılığında tabii.

Şehrinizi dünya şehirlerinden birini model alarak kurma şansız da var; ama bu biraz göstermelik bir özellik. Çünkü hangisini seçerseniz seçin ortaya çıkan, sadece sizin SimŞehriniz oluyor. Yani bu seçeneklere, kendi özel yanları



Açılış menüsü oldukça şık ve kullanışlı. Ayrıca aralarından seçim yapabileceğiniz bir çok dünya şehri bulacaksınız, İstanbul hariç.



Eğer inanılmaz sistem gereksinimleri olmasaydı *SC 3000* bu denli ayrıntılı olacaktı. Belki *SC 4000*'e...



Ortadaki alçak binayı Maxis kendisi için yapmış. Eh bu durumda yandaki gökdelen de Electronic Arts'ın olsa gerek.

yedirilmemiş, bu da durumu anlamsızlaştırıyor, zaten seçenekler arasında İstanbul da yok... Buna benzer bir gariplik de dünyadaki bir çok şehrin kendisiyle özdeşleşmiş binalarını *SC 2000*'deki işaret tabelaları gibi sağa sola rahatça yerleştirebilmeniz. Yani caddenin bir tarafına Aya Sofya'yı dikiyorsunuz, diğer tarafına Eyfel Kulesini. Bu da şehrinize oldukça kischt bir görünüm veriyor. Bu konudaki tek avuntum, aynı binadan en fazla bir tane dikebilmeniz. Dört bir yanı Empire State Building'le çevrilmiş bir şehir, kimbilir ne kadar yaşanası bir yer olurdu! Üstüne üstlük bir de bu anıt yapıları dikerken kulağınıza gelen deklanşör ve patlayan flaşların sesleri, bu işe iyice yabancılaşmanıza neden oluyor.

Yeri gelmişken oyunun müziklerine ve efektlerine de değinmekte yarar var. Oyun sırasında çalan bazı şarkılar, "bu şehirde şu anda gece olmalıydı" dedirtiyor. Zira Dufy'nin tablolarındaki gibi neonlarla ışıldayan şehir görüntülerine yakışıyor bu tını. Gerçekten, bu şehirde güneş hiç batmaz mı? Bunun dışında diğer şarkılar, evet tam da fon müziği olmak için ideal. Efektler ise özellikle nerde ne oluyor diye şehir turuna çıktığınızda ve binalarınız hakkında temel bilgileri alırken hem bir hoşluk yaratıyor, hem de algılamanızı kolaylaştıracak kadar gerçeğine uyuyor.

Önceki versiyonların uzman oyuncuları, oyundaki püf noktalarının diğerleriyle aynı paralelde olduğunu görecekler. İşe yine üç temel bölge olan Yerleşim, Ticaret ve Sanayi bölgeleri kurarak ve bunları birbirine bağlayacak yollar açarak başlıyorsunuz. Bilmeyenler için söyleyelim; Sim'ler biraz kaprisli insanlardır, civarlarında havayı, suyu kirleten gürültülü, çirkin yapılara tahammülleri yoktur. Hepsi bu olsa sorun yok, uydu yerleşim bölgeleriyle bu sorunu çözersiniz; ama o zaman da evle iş arasındaki mesafenin fazlalığından yakınmaya başlarlar. İstediklerini vermezseniz de hiç gözünüzün yaşına bakmaz, çeker giderler, yani *SimCity*'de işler İstanbul'dakinden epey farklı. Oyunda buna benzer çok temel sorunları en başından doğru stratejiyle ortadan kaldırmayı başarırsanız sonradan kendinizi gelişen güncel meselelere adayabilirsiniz ve de Sim'ler dırdır edip başınızı ağrıtmazlar. Gerçi onları tam olarak mutlu etmenin bir yolu olduğunu sanmıyorum, mutlaka şikayet edecek bir şey bulurlar. Yine de siz alttan alın, büyüklük sizde kalsın.

Mikro yönetim sevenlerin tercihleri arasındaki sağlam yerine karşın *SC 3000*'in, kendisinden beklenmeyen bazı eksikleri olduğunu göreceksiniz. Oyunda öyle bir an geliyor ki şehirde olup bitenleri seyretmekten başka birşey yapamıyorsunuz. Oyunun bu şekilde tıkandığı ilk birkaç seferde beklerken kendime uğraşabileceğim bir şeyler bulabiliyordum. Tek tek binalara yaklaşıp grafiklerini incelemek, halkımın ordan oraya koşturmasını seyretmek, aşağıdaki bilgi çubuğundan mesajları takip etmek, yüzüncü defa çizelgeleri incelemek gibi sadece bir amatörü avutabilecek şeyler işte. Ama zaman geçip de bunlar cazibesini yitirince kalkıp bir fincan kahve doldurmak, televizyona göz atmak, köpeğimle oynamak gibi ortamdan uzaklaşmama neden olan şeyler yapmaya başladım, ki mikro yönetime dayalı bir oyun için bu, ciddi bir eksiklik. Örneğin *Caesar III*'te, en doğal ihtiyaçlarımı karşılamak için bile bilgisayarın başından kalkmadan önce 'yerime bakacak' iyi bir dost arardım. *Caesar III* demişken; onda olan ve *SimCity*'de de gözlerimin aradığı bir özellik daha var.



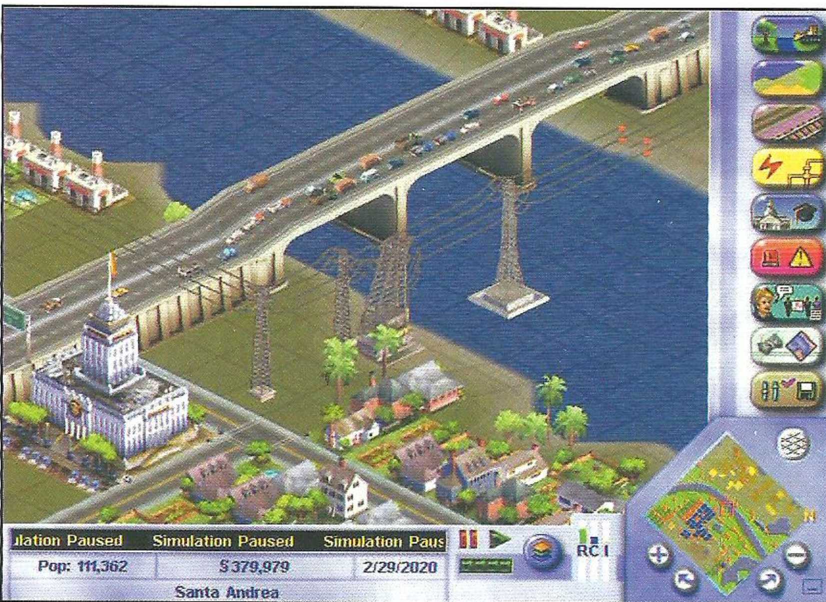
İyi bir planlamanın ödülü yükselen yapılar. Ama şehrinizi beton yığını haline getirmemeye özen gösterin.

Siz de yolda yürüyen bir Sim'inizin omzuna dokunup, onunla dertleşmek istemez miydiniz? Maalesef "sokaktaki adam"la haşır neşir olma şansınız yok. Ancak kamu temsilcileriyle teknik sorunlar üzerine fikir alışverişi yapabiliyorsunuz, eh bu da fena değil.

Tabii siz, kimilerinin eksikliğini çektiği mikro yönetimden hiç hoşlanmıyor olabilirsiniz ya da artık yaşlandığınızı düşünüp köşenize çekilmeye karar vermiş olabilirsiniz. Bu durumda tüm işleri kendi uzmanlarına bırakıp sadece engin tecrübenize gerek duyulduğunda ortaya çıkabilirsiniz. Öyle ki, istemiyorsanız gerilim hatlarını ve su sistemini bile kurmak zorunda değilsiniz. Bunlarla ilgilenmesi için bir kamu hizmetleri danışmanını görevlendirebilirsiniz.

Biraz eğlenmek mi istiyorsunuz? Bir acil durum alarmıyla güzelim şehrinizi bir felaketler diyarına çevirebilirsiniz. Deprem? Yangın? UFO istilası? Kim kendi yarattığı şehre bunları yapmak ister demeyin. Unuttunuz mu, dünyanın da sonu gelecek!

SimCity 2000'in teorik bir şehircilik dersine benzediğini düşünenleriniz vardır; ama *SC 3000*'de bu aşılmış. Gerek danışmanlarınızın yardımıyla ve gerekse bir şehirli olarak kendi basit isteklerinizi gözünüzün önüne getirerek bu oyunda işleri yoluna koymak oldukça kolay. Tabii her strateji oyununda olduğu gibi önce birkaç kez hata yapmanız kaçınılmaz. Ama hata yapmadan oynamanın da ne zevki olurdu ki?



Bu küçük köprü siz istemeseniz de Boğaz Köprüsü'ne dönebilir. Trafik *SC 3000*'deki en büyük sorunlardan biri.

PC GAMER SON KARAR

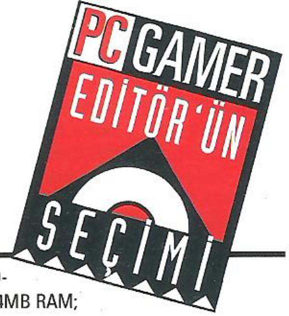
95%

ARTILAR: Çok iyi grafikler; kullanışlı arayüz; iyi müzik ve ses; iyi danışman desteği.

EKSİLER: Mikro yönetimi derinleştirme şansı yok. Anıt yapıların kullanımı yavan.

SONUÇ: Maxis bizi çok bekletti ve oyun daha çok SC 2001 gibi ama yine bir SC klasiği olduğuna hiç şüphe yok.

Rogue Squadron 3D



TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Factor 5/LucasArts **YAYINCI:** LucasArts, (888) 532-4263, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı (3Dfx ya da Direct3D uyumlu) **ÖNERİLEN:** 16X CD-ROM sürücüsü; Pentium II 233; 64MB RAM; Voodoo2 ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Birkaç başarısız girişimden sonra LucasArts'ın *Star Wars* serisi arcade piyasasında nihayet başarılı oldu.

Her *Star Wars* hayranının rüyası, filmdeki destansı savaşların birinde aktif bir rol üstlenmektir. Hangimiz Death Star'ın içinde bir X-Wing uçurma ya da peşimizde bir sürü TIE Fighter ile Beggar's Canyon'da son hızla gitme hayalleri kurmamışızdır ki? *Shadows of the Empire*'daki Hoth görevi ile ağızlarına bir parmak bal çalınan oyunseverler, daha fazlasını isteyip durmuşlardı. İşte *Star Wars: Rogue Squadron 3D,* bu ihtiyaca cevap vermek üzere hazırlanmış. Sonuçta da ortaya Darth Vader ve birlikleriyle uğraşmanın ne demek olduğunu tam anlamıyla hissettiren mükemmel bir oyun çıkmış.

Death Star'ın yok edilmesinden sonra kurulan ve Luke Skywalker ile Wedge Antilles tarafından yönetilen *Rogue Squadron,* Asiler'in en yetenekli 12 pilotundan oluşuyor. Siz Luke olarak oynuyorsunuz ve birliklerinizi tüm galaksinin farklı yerlerinde geçen savaşlarda yöneterek düşman hedeflerini yok ediyorsunuz. Kargo gemilerine saldırmak ve esir düşen arkadaşlarınızı kurtarmak da yaptığınız işler arasında. Ancak PC'deki *Star Wars* konulu önceki uzay savaş oyunlarından farklı olarak *Rogue Squadron 3D,* ne *TIE Fighter* türü bir simulasyon, ne de *Rebel Assault* tarzı bir shooter...

Hem birinci, hem de üçüncü şahıs perspektiflerinden oynanabilen oyun, sapına kadar bir arcade shooter; her bölümde üç hakkınız var ve emrinizdeki adamlara verecek komutlarınız ya da ikinci silahlarınıza hedef belirlemek için seçenek bulunmuyor. Yalnızca nişan alıp ateş ediyorsunuz. Oyun salonlarındaki makinalara benzeyen bu oynanış tarzı birçok simulasyon hayranına kötü görünse de, oynanış söz konusu olduğu zaman son derece heyecan verici bir atmosfer yakalanmış. *Rogue Squadron 3D*'de ufak tefek bir sürü ayrıntı var; mesela üslerine saldırdığınız zaman araçlarına atlayıp uzaklaşan Stormtrooper'lar ve adamlarınız düşmana saldırırken aralarında geçen telsiz konuşmaları gibi. Ancak oyundaki en güzel bölüm, esir düşmüş asileri imparatorluk hapishanelerinden kurtaran bir yük gemisine eşlik ettiğiniz "Prisons of Kessel" adlı görev. Bir yandan gökyüzündeki TIE Fighter'ları temizlerken, diğer yandan da asi komandoların hapishaneye girişlerini ve çıkışta mevzilenmiş Stormtrooper'larla çatışmalarını izleyebiliyorsunuz. Bu gibi minicik ayrıntılar sizi olayın içine iyice sokuyor ve bazen yalnızca bir oyun oynadığınızı unutuyorsunuz.

Bazı ilginç gemileri kullanamadığınız bir *Star Wars* oyunu, iyi bir *Star Wars* oyunu sayılamaz. *Rogue Squadron 3D* bu konuda da çok iyi. Eski dost X-Wing'den Y-Wing'e ve A-Wing'e kadar bütün gemiler mevcut, üstelik V-Wing adlı yepyeni bir gemi de var. "Bu kadar ateş gücünü ne yapayım?" demeyin, tümüne ihtiyacınız olacak; çünkü TIE Fighter'lar, TIE Bomber'lar, AT-AT'ler ve daha birçok imparatorluk gemisiyle karşılaşacaksınız. Ayrıca oyunda ilerledikçe erişebildiğiniz iki adet ek gemi daha bulunuyor. Sürprizi berbat etmek istemeyiz, ama bunlardan biri "galaksinin en hızlı hurdası."

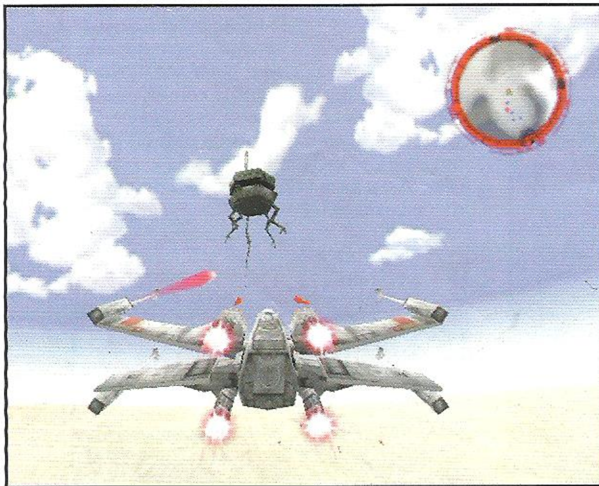
3D hızlandırıcı gerektiren ikinci LucasArts oyunu olan *Rogue Squadron,* oynanış açısından olduğu kadar olağanüstü görüntüleriyle de dikkat çekiyor. Gemiler düşük çözünürlükte bile harika görünüyor (1024x768'de zaten ağzımızın suyu akıyor). Ayrıca yer şekilleri ve şehirler de çok iyi çizilmiş. En güzel efekt ise bir düşman gemisini patlattığınızda ortaya çıkıyor; ya ateşten bir top halinde yere çakılıyorlar, ya da bir sürü enkaz ve duman bırakarak havada patlıyorlar. Ne yazık ki sis efekti (şüphesiz oyun konsolu versiyonundan kalma bir şey) biraz baştan savma yapılmış; en azından sisi açıp kapama seçeneği olabilirdi ve hızlı sistemler için görüş mesafesinin ayarlanması seçeneği konabilirdi.

Rogue Squadron 3D'nin en kötü özelliği ise korkunç derecede kısa olması ve multi-player özelliğinin bulunmaması. Bu ikisi, oyunun tekrar oynanabilme değerini çok düşürüyor. Oyunda üç tane de gizli görev bulunuyor. Bütün bölümleri bitirdikten sonra istediğiniz gemiyle bu gizli bölümleri oynayabiliyorsunuz; ancak bu ilginç özellikler de oyunu kurtarmıyor.

Bu birkaç sorunu dikkate almazsanız *Rogue Squadron 3D,* imparatorluk kuvvetlerini yerle bir etmek söz konusu olduğunda bir oyundan bekleyebileceğiniz her şeyi sunuyor. Tabii ki *Rogue Squadron 3D,* oyun makinelerine daha uygun; ama bu kadar zevkli olduktan sonra kimin umurunda?



Ağır bombalama saldırıları için Y-Wing'den iyisi yok. Bu geminin ikinci atış modu, çok hassas bir şekilde hedefe gidebilen akıllı bombalar. Tepenizdeki TIE'lara dikkat edin.



Filmlerde yalnızca keyfe keder olan şamandıra robotları, bu sefer karşınıza tam donanımlı savaşçılar olarak çıkıyorlar. Genelde sürü halinde dolaşıyorlar, o yüzden arkanızı iyi kollayın!

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Harika grafikler; hızlı ve heyecanlı atmosfer; özenle hazırlanmış ayrıntılar.

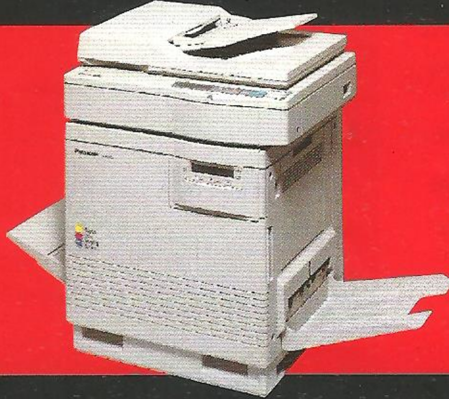
EKSİLER: Çok kısa ve multi-player özelliği yok; arcade tarzı oynanış bazı oyunculara güzel gelmeyebilir.

SONUÇ: Star Wars oyunlarında hız ve heyecan seviyorsanız *Rogue Squadron 3D*'yi koleksiyonunuza düşünmeden katın.

Tek

kalemde

çok



TAM bir printer scanner copier

KX-P8000

Digital Color Image System *

Kaliteli baskı, fotokopi ve tarama.

Laser Printer: Siyah/beyaz dakikada 14-7 sayfa (600x600dpi-91200x1200dpi)
Renkli baskıda 3.5-1.7 sayfa (600x600dpi-91200x1200dpi)

Scanner: Optik olarak 600 dpi, Inter Polated olarak 9600 dpi çözünürlük

Copier: Dakikada 3.5 sayfa renkli, 14 sayfa siyah beyaz kopyalama hızı

çözüm...

* Digital Color Image System:
DCIS
Tek başına bir sistem,
printer, scanner, copier...
Üstelik renkli,
Color Laser Printer.

CEREN

Pancom

Panasonic Computer Products&Powersonic UPS Türkiye Genel Distribütörü
Balmumcu Şakir Kesebir Sk. Balmumcu Plaza 2 No.32 D.3-4-6 Beşiktaş 80700 İstanbul
Tel:(0212) 274 47 23(Pbx) Fax:(0212) 274 71 90 E-mail:satis@pancom.com.tr
ANKARA: Cinnah Cad. No.40/11 Çankaya-ANKARA E-mail: ankara_bölge@pancom.com.tr

Panasonic®
Computer Products

King's Quest: Mask of Eter

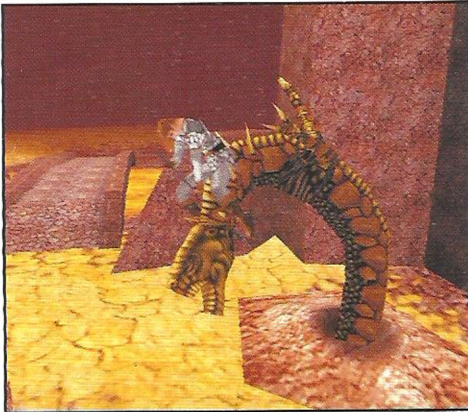
TÜRÜ: Macera **ÜRETİCİ:** Sierra Studios **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Pentium 166MHz; 4X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; Windows 95/98; 400MB hard disk alanı; DirectX uyumlu ses ve ekran kartı,;mouse **ÖNERİLEN:** Pentium II 266 veya daha hızlısı; 64MB RAM veya daha fazlası; 3Dfx ya da D3D uyumlu ekran kartı; 32X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Roberta Williams, değişiklikten çekinmediğini bir kez daha kanıtladı. Yine de birçok kişi, hiç de kötü olmayan bir şeyi niçin değiştirmeye çalıştığını anlamakta zorluk çekecek.

Roberta Williams hakkında ne derseniz deyin, kolay vazgeçen biri olduğunu söyleyemezsiniz. Bir yandan yeniliklerle dolu ve çok başarı kazanan *Phantasmagoria*'yı yaratırken diğer yandan da King's Quest serisini ısrarla devam ettirmeye çalışmıştır. Macera tutkunlarını Daventry'nin ortaçağ dünyasına çekmek için uğraşıp durmuştur.

Ancak sanırız *King's Quest: Mask of Eternity*'den sonra Williams ve King's Quest geliştirme ekibi kendilerine yeni bir yol çizmek zorunda kalacaklar. Arayüz tamamen yeniden yaratılmış, mouse ile tıklamaya dayanan eski yöntemin yerine birinci ya da üçüncü şahıs perspektifi seçebildiğiniz ve "kamera"yı istediğiniz şekilde kullanabildiğiniz bir oynanış getirilmiş. Önceki King's Quest oyunlarında savaş yok denecek kadar azdı, *Mask of Eternity*'de ise baştan sona savaş var. Oyunun temelini savaş oluşturmasa da zaman zaman öyle hissettiğiniz anlar olacak. Üstelik King Graham, Prince Alexander ve Princess Rosella gibi karakterlerle karşılaşmayı uman eski King's Quest hayranları da şaşkınlık içinde kalacaklar; çünkü oyunda Daventry'den gelen tek kişi, (birkaç önemsiz karakter dışında) kahramanımızın kendisi.

Doğal olarak seriyi takip edenler, bu denli köklü değişikliklerden dolayı kendilerini ihanete uğramış gibi hissedecekler, hatta bunun bir King's Quest oyunu olmadığını bile söyleyecekler. Ancak Williams, kendi sanatsal fikirlerini kullanmak uğruna eski hayranlarını kaybetme riskini göze alması bakımından takdir edilebilir. Yine de bu değişikliklerin oyunu daha oynanabilir ve zevkli kılınacak şekilde yapılmaması bakımından da bir o kadar eleştiriyi hak ediyor. *Mask of Eternity*'nin neresine bakarsanız bakın (hikaye, savaş, karakterler,



Bu ejderhayı yenmek için yapmanız gereken tek şey, yukarıdan tam üstüne düşmenin yolunu bulmak. Tabii ki onu öldürmek için gerekli silahı bulduğunuzu varsayarsak.

Mask of Eternity'nin Yedi Dünyası

Bölümler arasındaki korkunç yükleme sürelerine rağmen *Mask of Eternity*'nin en güzel özelliklerinden biri, Connor'ın maskenin kayıp parçalarını ararken ziyaret ettiği dünyaların çeşitliliği. Bambaşka mekanları ve kendilerine özgü düşmanları ile bu dünyalar, oyuna destansı bir hava katıyor.



Daventry: Connor'ın yolculuğu, doğduğu yer olan Daventry'de başlıyor. Buradaki büyücü gitmeniz gereken yerleri söyleyecek; ama Dimension of Death'e gitmeden önce köydeki her evi tek tek araştırmayı unutmayın.



The Dimension of Death: Dimension of Death'te mumyalar ve iskelet savaşçılar sizi bekliyor; ama işin asıl zor tarafı Bridge of Life'ın önündeki kapıyı açmak için Boatman'in size verdiği ipuçlarını değerlendirmek.



The Swamp: Bataklıkta oldukça tehlikeli bazı yaratıklar var, üstelik büyük ve zehirli su birikintileri ilerlemenizi daha da zorlaştırıyor. Bataklığı temizlemek için bu cadıyı öldürmeli ve yaptığı kara büyüyü bozmanın bir yolunu bulmalısınız.



The Underground Realm of the Gnomes: Sonunda düşmanlarınızdan çıkan o kadar altını harcayacak bir yer! Paranız hem silahlarınızla zırhınızı iyileştirmeye, hem de Sun Tzu iksirini almaya yetmezse önceliği silahlara verin.



The Barren Region: Barren Region'da her an bu ateş püskürten ejderhalardan biri karşınızda belirebilir, onun için her zaman tetikte durun.



The Frozen Reaches: Frozen Reaches'de dolanan Yeti benzeri yaratıklar çok hızlı olmayabilirler; ama hızdan kaybettiklerini sürü halinde dolaşmaları ile kazanıyorlar. Onlara oklarınızla saldırırken geri çekilmek için kendinize biraz yer bırakmayı da ihmal etmeyin.



The Realm of the Sun: Archon'larla dolu bu odada size fısıltı ile verilen mesajlara çok dikkat edin. Bunlar, kırık maske ve Lucreto'yu nasıl yeneceğiniz konusunda size bilgi veriyorlar.

nity

kontrol, hatta kaydedilmiş oyunlar bile) Williams'dan beklediğimiz o yüksek düzeyi tutturamadığını göreceksiniz.

Hikayeye bir göz atalım (hikaye kalıntılarına desek daha doğru olur). Oyun açıldığında, gizemli bir karakterin altın bir maske üzerine bir büyü yaparak onu parçalara ayırmasını görüyorsunuz. Parçalardan biri, arkadaşı Sarah ile konuşmakta olan kahramanımız Connor'ın ayaklarına düşüyor. Tam onu yerden alacakken, Daventry üzerine kara bulutlar geliyor ve Connor dışındaki herkes taş kesiliyor. Connor köyü dolaşırken, kendisine köyü ve orada yaşayanları kurtarmanın tek yolunun maskenin kayıp parçalarını bulmak olduğunu anlatan bir büyücüyle karşılaşıyor.

Aslında iyi bir başlangıç; ama ne yazık ki hepsi bu kadar. Evet, Connor birçok farklı dünya geziyor (yan sayfadaki kutuya bakabilirsiniz) ve kötü adamın varlığına ilişkin ipuçları yakalıyor; ama hikayenin akışında ani değişimler, geriye dönüşler ya da karakterleri daha ilginç kılacak açıklayıcı sahneler yok. Oyundaki dünyaların çeşitliliği destansı bir hava yaratsa da, olayların akışı neredeyse hepsinde aynı: Connor gelir, birilerinden maskenin parçalanmasının her şeyi mahvettiğini duyar, bunları düzeltmek için neler yapılması gerektiğini düşünür ve yapmaya koyulur. Ardından bir sonraki dünyaya geçerek bütün bu işlere baştan başlar.

Maskenin parçalarını ararken her türden karakterle karşılaşacaksınız; ancak hiçbirinin akılda kalıcı özellikleri yok. Aslına bakarsanız çok geçmeden yapacağınız şeyleri anlatmak veya önemli bir eşyanın yerini söylemek için yolunuza konmuş konuşan kafalardan başka bir şey olmadıklarını anlıyorsunuz. Öne çıkan karakterler yalnızca *Dimension of Death*'te kaybolmuş bir kız ve Daventry'deki fırtınada çirkin bir hayvana dönüşen tek boynuzlu bir at. Oyunu bu karakterlerle karşılaşmadan bile tamamlamak mümkün.

En büyük değişiklikler (yani görüş açıları ve savaşa verilen önem) bile beklediğimiz kadar etkileyici değil. Basitçe söylemek gerekirse, savaşlar neredeyse birer angarya. Çatışmaların çoğu düşmanın üzerine gidip ölene kadar silah ikonuyla delice tıklamaktan ibaret. Bölüm sonu canavarıyla mı karşılaştınız? Hiç endişelenmeyin, yenmek için yalnızca daha fazla tıklamanız gerekiyor (bir de belki savaş sırasında gücünüzü tazelemek için bir iksir kullanmanız gerekebilir). Eğer yeteri kadar zorlayıcı olmayacaksa, hele hele Normal seviyedeki zorlukta bile çok fazla gelecekse neden savaşa bu kadar önem vermişler ki?

Her bölümün başında size yeni bir görev veren değişik karakterlerle karşılaşacaksınız.

Yeni bakış açıları ise tuhaflıklarına alıştığınız zaman iyi sayılabilir; ama yine de bir garip. Mesela birinci şahıs perspektifinden oynadığınızda mouse ile yalnızca yukarı ve aşağı bakabildiğinizi göreceksiniz. Mouse, üçüncü şahıs perspektifinde çok daha kullanışlı: Duvarların arkasında gizli düşmanları veya nesneleri görmek için görüntüyü yaklaştırıp döndürebiliyor ve yukarı aşağı bakabiliyorsunuz. Ama bu bakış açısıyla oynamak da pek kolay sayılmaz.

Kendinize en uygun görüş açısını belirledikten sonra bile zor atlayışlar yapmanız gereken yerlerde saçınızı başınızı yolmanız işten bile değil. Yön tayini için mouse yerine klavye kullanıldığından, Connor'ı istediğiniz gibi hizalamak neredeyse imkansız. Saatlerce oynadıktan sonra bile atladıktan sonra nereye ineceğini kestirmek zor olabiliyor. Mesafeleri yanlış tahmin ettiğim için sayısız kez öldüm. Öyle ki kendimi, masamı yumruklarken ve bu bölümlerin oyuna neden konduğunu düşünürken buldum.



Yedi gizemli dünyayı ve bir sürü düşmanı aştıktan sonra *Mask of Eternity* sizi ödüllendiriyor. Neyle mi? Çok rahatsız olan üçüncü şahıs perspektifi ile çözmeniz gereken bir bilmeceyle!



Daventry'de bütün düşmanlarınızı temizlemeye bakın; çünkü bunu yaptıkça deneyiminizi gösteren puan hızla artıyor.

Bu sorunların yanında oyundaki bilmeceler çok çeşitli. Bunlardan birçoğu klasik "A nesnesini bul, B nesnesiyle birlikte kullan" türünde olsa da, makineler üzerine kurulu olan ve deneyimli macera oyuncularını bile zorlayacak şekil tanıma bilmeceleri ile de karşılaşacaksınız. Etkileşim kurmak için yeterli karakter bulunmasa bile *Mask of Eternity*'de yapacak çok işiniz var. Neyse ki arayüz öyle bir şekilde tasarlanmış ki, bir sonraki adımda ne yapmanız gerektiğini aşağı yukarı her zaman biliyorsunuz.

Ancak *Mask of Eternity*'de neredeyse affedilemez bir hata var: Bir oyunda rastladığım en uzun yükleme süreleri. Aynı bölüm içindeki yükleme süreleri zaten yeterince kötü (45 saniye civarı); ama yeni bir bölüm yüklemek için geçen süre tam üç buçuk dakika! Eğer bir nesneyi almak üzere önceki dünyaya dönmek zorunda kalırsanız (bu bana çok oldu), işinize devam edebilmek için 7-8 dakikalık bir yüklemeyi göze almalısınız. Bu yükleme sürelerinin, Sierra'nın hard diskte yer tutmama sevdasından kaynaklandığını söylemek dışında ayrıntıya girmek istemiyorum; şahsen, işimi rahat rahat görmemi sağlayacaksa rahatlıkla 1GB gibi bir yer ayırmaya hazırım.

Mask of Eternity'de macera hayranlarının çok şey bulacağı şüphesiz. Ama bu oyunda teknolojiye fazla önem verilmiş ve oyuncuları macera oyunlarına çeken en önemli ayrıntılar atlanmış. *Mask of Eternity* paranızın karşılığını büyük ihtimalle verecek; ancak bitirdikten sonra aklınıza bile gelip gelmeyeceği şüpheli bir oyun. Tabii ki iyi bir oyunda bu olmamalı.

PC GAMER SON KARAR

66%

ARTILAR: İyi manzara grafikleri; mükemmel bilmeceler; geniş dünyalar.

EKSİLER: Gereğinden fazla savaş var ve konu akışına önem verilmemiş; yükleme süreleri korkunç derecede uzun; NPC'ler yalnızca konuşan kafalardan ibaret.

SONUÇ: Zevkli bir oyun; ama arayüz ve hikaye biraz daha gelişmiş olsaydı çok daha iyi olurdu.

Myth 2



TÜRÜ: Real-Time Strateji **ÜRETİCİ:** Bungie Software **YAYINCI:** Bungie Software, (312) 255-9600 *www.bungie.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32 MB RAM; DirectX 6.0; SVGA monitor; DirectX uyumlu ses ve ekran kartı **ÖNERİLEN:** Windows 98; 24X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 64MB RAM; DirectX 6.0; A3D ya da EAX destekli ses kartı; D3D veya Glide destekli ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Multi-player: 28.8 kbps ya da daha hızlı modem; LAN (TCP/IP), bungie.net üzerinden ücretsiz bağlantı.

Efsane, *Soulblighter*'ın dönüşü ile geri geliyor, hem de beklenenden önce. Karanlıklar ordusuna karşı savaşmaya hazır mısınız?



Myth 2: The Soulbrighter'da renkler inanılmaz güzellikte. Ayrıca 3D ateş efektleri oldukça iyi hazırlanmış. Burada yeni elemanlarınızdan Warlock, bir fireball atarken görülüyor.

Chicago merkezli Bungie Software geçen sene *Myth: The Fallen Lords* ile stratejinin çehresini değiştirmişti. *Myth,* bugüne dek gördüğümüz hiç bir real-time stratejiye benzemiyordu. Üs veya bina kurma, kaynak toplama gibi ögeler atılmış ve strateji tamamen çarpışmaya odaklanmıştı. Her yönde hareket ettirilebilen kamera ve çok başarılı üç boyutlu modelleme salt çarpışmaya dayalı strateji oyunu fikrinin hiç de kötü olmadığını herkese kanıtlamıştı.

Bu bile bir oyunun başarılı olması ve öne çıkması için yeterliydi; ancak Bungie bunlarla yetinmedi ve bir strateji oyununda bulabileceğiniz en iyi hikaye anlatımı ve fantastik havayı da *Myth*'e ekledi. Her bölümden önce "bir askerin günlüğü" yoluyla aktarılan hikaye, Geoffrey-Charlton Perrin'in inanılmaz sesi ve birbirinden hoş eskizlerle süslüydü.

Sonuç gerçekten çok iyiydi. Hikaye etkileyici, real-time çarpışmalar zevkliydi. Tüm bunlar *Myth: The Fallen Lords*'un *PC Gamer*'dan Editörün Seçimi Ödülü almasını sağlamıştı. Elbetteki Bungie Software için en büyük ödül oyuncuların ilgisi oldu. Oyuncular, "Sıradaki *Myth* ne zaman?" diye henüz sormuşlardı ki Bungie'nin cevabı beklenenden de erken geldi. *Myth 2: The Soulblighter,* ilkinden yaklaşık bir yıl sonra işte karşımızda!

Myth: The Fallen Lords'un *Command&Conquer* kopyalarıyla dolu real-time strateji türüne getirdiği devrimci yenilikler düşünülünce *Myth 2*'nin de ilkine göre çok gelişmiş olması bekleniyordu; ancak Bungie, herkesi şaşırttı ve piyasaya ilkinden çok da farklı olmayan bir oyun sürdü. *Myth 2*'nin bir devam oyunu mu yoksa sadece bir add-on mu olduğu hala tartışılıyor.

Soulblighter, Balor'un Great Devoid'de imha edilmesinden 60 yıl sonra başlıyor. Balor'un kumandanlarından biri olan Soulblighter kurtulmuştur ve uzun süredir doğru zamanı bekleyerek karanlık ordusunu kurmuştur. Şimdi Cruniac ve Gerrick gibi kahramanların ortaya çıkıp karanlığı ikinci kez alt etmesi gerekmektedir. Siz elbette ki oyunun bu tarafında rol alıyorsunuz; çünkü önceki gibi *Myth 2*'de de kötü olma şansınız yok. Zaten yine hoş eskizlerle ve Perrin'in sesi ile sunulan hikaye içinde karanlıktan yana olmayı istemeyeceksiniz. *Myth 2*'de hikaye, aynı birincideki gibi çok iyi. Tür olarak daha az yatkın olsa da *Myth*'in hikayesi pek çok RPG'den çok daha fazla FRP romanlarının tadını veriyor. Oyun CD'sinin içine HTML formatında eklenen kullanma klavuzu da AD&D'nin kitaplarını andırıyor.

İçimizde son birkaç yılını Toroslar'daki bir mağarada geçirenler olabileceğini düşünerek oynanışı kısaca anlatalım: *Myth,* size her bölümün başında belli sayıda adam ve birkaç görev hedefi veriyor. Çok nadiren size ek kuvvetler katıldığından adamlarınızı dikkatlice idare etmeli ve görevlerinizi tamamlamalısınız. Adamlarınızdan birkaç bölüm

THE FORGE



Monday April 27, Tharsis

Soulblighter has done the unthinkable. With his army scattered in disarray, he fled up through the Eye of Tharsis and into the very bowels of the earth. I can hardly blame him. The sight of Alric hacking his way through the enemy, Balmung flashing in his hand, caused many of our own men to stand aside in awe.

If it were anyone other than Soulblighter, I am sure we would just wait outside the volcano until they had been roasted alive or had succumbed to the poisonous vapors. Unfortunately, he has survived worse, and we must follow him.

Bu hoş eskizler ve güzel yazılmış hikaye, bölümlerden önce size konuyu aktarıyor. En önemlisi de gelişmeleri aktaran sesin etkileyici tonu. Burada o sesten bir örnek sunamamamız ne acı!



Hurraaa!!! *Myth 2*'de gemi baskını gibi yaratıcı haritalarla da karşılaşacaksınız. Ama dikkat edin hiç de kolay değil.

hayatta kalmayı başaran veya çok adam öldürenler, kahraman sınıfına girmeye başlıyor ve deneyimleri zaman içinde artıyor.

Oynanış olarak başta gözle görülebilir pek bir değişiklik bulamayabilirsiniz; ancak bunun için biraz daha derinlere inmeniz gerek. İlk göze çarpan arayüzün alt kısmına yerleştirilen bir dizi düğme. Böylece askerlerinizin dizilimini ve "retreat", "special" gibi komutları klavye kullanmadan kolayca yapabiliyorsunuz. Kontrollerdeki ikinci değişiklik, kamera hareketlerinin tümünü mouse ile yapabilmeniz. Böylece oyunu salt mouse ile oynayabiliyorsunuz. Gerçi kontrol klavye kadar başarılı olmuyor; ancak oyunu tek elle oynamak artık mümkün. Savaş alanına daha fazla ileri ve geri zoom da yapabiliyorsunuz; ayrıca adamlarınızın dizildiklerinde hangi yöne bakacaklarına daha kolay karar verebiliyorsunuz. Eğer mouse'u, oyuncuları seçmek dışında kullanmak istemiyorsanız *Myth 2* içindeki her hareketi, klavyedeki bir tuşa atayabiliyorsunuz. Bunun dışında oyunun hız ayarları da geliştirilmiş. 1/16 hızdan x16'ya kadar istediğiniz hızda oynayabiliyorsunuz.

Myth 2'yi oynamak, *The Fallen Lords* gibi zor. Gerçi oyuna kısa sürede başlayıp kontrolü ele alabiliyorsunuz. İlk birkaç bölüm aynı bir önceki oyunda olduğu gibi kolayca geçilebiliyor. Ancak oyunda yeniyseniz birkaç bölüm sonra takılmanız ve bir türlü geçememeniz muhtemel. *Myth*'de birkaç başarısız denemeden sonra kafanızla monitöre seri darbeler indirmeniz kaçınılmazdı. Neyse ki Bungie, bu kez daha insaflı davranmış ve 7 ayrı zorluk derecesi koymuş ayrıca tutorial genişletilmiş. Zaten *Myth*'in tutorial'ı bugüne kadar gördüklerimizin en başarılısı. Hem kolay, hem öğretici, hem de zevkli.

Bir başka değişiklik ise haritalarda gerçekleştirilmiş. Haritalar, eskisi gibi boş alan ağırlıklı değil, çok daha zenginler. Kasaba, kale, şato içi gibi daha belirgin mekanlar yaratılmış. Haritalar orijinalinden dört kat daha yoğun bir iskelet yapısına sahip. Karakter animasyonlarının saniyedeki kare oranı da iki kat artmış. Fireball atabilen bir Warlock gibi yeni birimler de eklenmiş ve oldukça da hoşlar. Kısaca tüm grafikler daha güzel ve detaylı. Yoğun bir çarpışmanın geçtiği alan hemen kan gölüne dönüyor. Ancak kan sizi tutuyorsa ayarlardan tüm kan görüntülerini kaldırabiliyorsunuz.

Soulblighter'daki en önemli gelişmelerden biri de yapay zekada. Öncelikle kendi adamlarınız dost kuvvetlerinin ateşine karşı daha dikkatliler. Askerleriniz okçuların önünü kapatmamaya çalışıyor, okçular da onları vurmamaya. Ancak yine de emirlerinize karşı tam bir itaat içindeler. Yanan bir okla araziyi tutuşturup askerlerinizi ateşe atın; paşa paşa kızarıyorlar. Adamlarınızın karakterlerindeyse bir değişim yok. Cüceler hala huysuzlar ve sağa sola yollandıkça söylenip duruyorlar.

Gelişmeler bu kadar da değil. Oyunun yaratılmasında kullanılan Fear ve Loathing isimdeki iki editör program da oyunun yanında geliyor. Böylece kendi senaryolarınızı oluşturabiliyorsunuz. Gerçi bu editörlerin kullanımı pek kolay değil ve pek çok oyuncunun ilgisini çekmeyecektir. Ancak kısa sürede meraklı sıkı oyuncuların Internet'i kendi haritaları ile dolduracaklarından eminiz. Böylece tek kişilik oyunlarınız tükense bile elinizde tükenmez bir kaynak daha olacak.

Yine de tek kişilik oyunları tüketme fırsatınız olacağını hiç sanmıyorum. Çünkü bungie.net'ten ücretsiz olarak sunulan multi-player hizmeti çok gelişmiş. Bungie.net'ten kendinize rakipler bulabilir, yeni oyun kurabilir veya mevcut olan birine katılabilir, turnuvalara katılabilirsiniz. Hatta sitede geliştirilmiş bir derecelendirme sistemi bile var. Ayrıca suikastin de dahil olduğu bir dizi yeni oyun tipi eklenmiş.

Kısacası Bungie, *Myth 2* ile yeniliği değil, mükemmelliği hedefledi. *Myth*'de yakındığımız her eksiklik üzerinde daha doğrusu oyunun her ögesi üzerinde oldukça çalıştı. *PC Gamer*'ın 98 Şubat ayındaki incelemede belirtilen tüm eksik noktalar yapay zeka ve dost ateşi altında kalma sorunları, kendi senaryolarınızı oluşturmak için gereken editörlerin olmaması, savaş alanının daha geniş açıdan görülememesi ve oyun içi müzik olmaması gibi tüm sorunlar giderilmiş. Gerçi oyun içi müzik biraz zayıf ve sürekli değil; ancak az çok yeterli.

Soulblighter, gerçekten çok başarılı. *The Fallen Lords*'un hayranları için de ilk oyunu hiç oynamamış olanlar için de çok şey ifade ediyor. *Soulblighter*'ın bir devam oyunu mu yoksa bir add-on mu olduğuna gelince, tam olarak her ikisi de değil; ama en azından *Fallout 2* gibi ilkinin mirasını yeme çabasında olmadığı için ben bir devam oyunu olarak anmayı tercih ediyorum. Yalnız bir dahaki sefere Bungie'den yenilikçi bir şeyler bekliyoruz.



***Myth 2*'deki iç mekanlar hoşunuza gidecek. Koridorda koşuşturan savaşçılar, koridorları cehenneme çeviren cüceler, hepsi çok hoş.**



Kalenizi savunmak zorunda kaldığınızda sakın surlardaki okçulara güvenmeyin; alev okları dışında çok işe yaramıyorlar.



***Myth 2*'deki başarılı grafikler sayesinde yoğun çarpışmaların yaşandığı alanlar kan gölüne dönüyor.**

PC GAMER SON KARAR

92%

ARTILAR: Yeni birimler; çok iyi multi-player desteği; senaryo editörleri; geliştirilmiş yapay zeka.

EKSİLER: Oyunda pek çok iyileştirme var; ancak yenilik yok.

SONUÇ: Hem hiç *Myth* oynamamış olanlar için, hem de *Myth* fanları için *Soulblighter*, kaçırılması gereken bir oyun.

The Settlers III

TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Blue Byte Software **YAYINCI:** Blue Byte Software, (512) 343-0500, *www.bluebyte.com* **GEREKENLER:** P100; 32MB RAM; mouse; 2MB ekran kartı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium 166; modem; 250MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri/null modem: Hayır; Modem: Modemden modeme oynamak mümkün değil; IPX: Evet; TCP/IP: Evet; En fazla oyuncu sayısı: 10; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Hizmeti: Evet

Settlers serisi, geliştirilmiş görünümü ve oynanışıyla bir adım daha ileri gitmiş.

Blue Byte'ın Settlers'ı, 1993'te çıktığı zaman real-time stratejinin ilk örneklerinden biriydi. Bu tür, o zamanlarda daha yeni yeni gelişiyordu. Beş yıl sonra *Settlers III (S3)*, grafiklerde büyük aşama kaydetmiş ve multi-player özellikleri kazanmış şekilde geri dönüyor ve yine göçmenlerle onların bir uygarlık kurma istekleri üzerine yoğunlaşıyor.

Oyun her zamanki "A ve B kaynaklarını toplayarak C üret" mantığını izliyor. Çiftçiler değirmende çalışıyor, değirmen de madencilere ekmek sağlıyor vs. Tabii ki bütün real-time stratejilerde olduğu gibi askerlerinizi savaşa yollayıp toprak da kazanıyorsunuz.

S3, bütün bunları kendine özgü ve çok güzel bir şekilde yapıyor. Silahlar gibi iyi eşyaları elde etmek için bazı destek binalar kurmanız gerekecek. Madenler, değirmenler ve demircilik tesislerinin kurulması çok uzun sürebiliyor. Neyse ki zamanınızın büyük bir kısmını yalnızca oyuna bakmakla geçirdiğiniz için grafikler oldukça iyileştirilmiş. Dümdüz ve Taş Devri karakterlerini andıran kaba saba adamlar gitmiş. Her şey ama her şey 3D olmuş! Grafiklere ve animasyon ayrıntılarına verilen önem gerçekten etkileyici; artık bir şey olmasını beklerken canınız hiç sıkılmayacak.

Settlers ve *Settlers II*'de yalnızca şehir kurmaya önem verilmişti, o nedenle bunlar birer strateji oyunundan çok *SimCity*'yi andırıyorlardı. *S3*'te ise bunu değiştirmek için iki koldan birden çaba sarf edilmiş. Birincisi, nihayet yeni askeri birimler eklenmiş. Alıştığımız kılıç kalkan adamlarının yanı sıra artık okçular, mızrakçılar ve savaş makinaları da kullanabiliyoruz. Üstelik önceki *Settlers*'lardan farklı olarak artık adamlarınızın gittiği yeri *Command & Conquer* tarzında kontrol edebiliyoruz. Böylece saldırılarımız daha düzenli bir şekilde yürüyor.

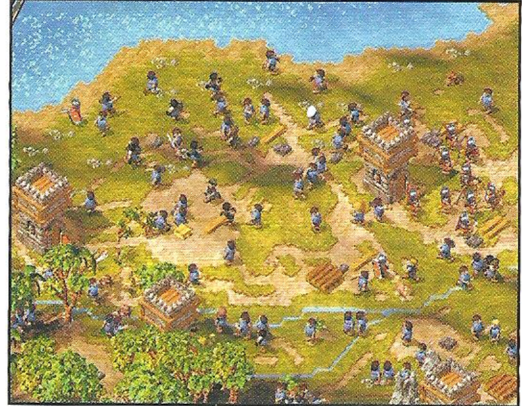
İkincisi, önceki *Settlers* oyunlarında kaynakları işe yaratmak için birçok işçi kullanıp ne yapacaklarını bizzat sizin belirtmeniz gerekirdi. Bu yüzden de oyun çok yavaş gelişirdi ve sıkıcı bir hal alırdı. Artık işçiler malları nereye götüreceklerini biliyorlar. Ayrıca multi-player özellikleri de getirilmiş, böyle oynamak kampanyalardan ya da tek görevlerden çok daha zevkli. Blue Byte, diğer oyuncularla buluşup oynayabileceğiniz kendi ücretsiz hizmetini bile sunuyor. Mesela yeni eklenen bir özellik sayesinde bir oyun sırasında rakibiniz oyunu bırakırsa kontrolü bilgisayar alıyor.

Üç farklı ırktan istediğinizi seçebiliyorsunuz; Romalılar, Mısırlılar ve Asyalılar. Bunlardan her birinin kendine özgü grafikleri var. Aralarındaki fark, binaları kurmak için gerekli kaynakların dengesinde ve hangi tanrıya taptıklarında yatıyor. Romalılar Jüpiter'e, Asyalılar Ch'ih-Yu'ya ve Mısırlılar da Horus'a tapıyorlar.

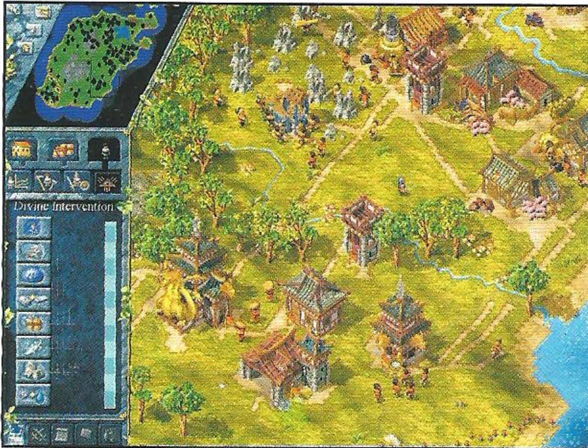
Tanrılar çok önemli bir rol oynuyor. Distillery'deki içkiler Temple'da Mana'ya dönüştürülüyor. Elde edilen bu Mana, rahipler tarafından yangın ve sel baskını gibi *Populous* benzeri felaketler yaratmada kullanılıyor.

Ancak Mana aşamasına gelene kadar birçok bina kurmanız lazım. Her ırkın kurabileceği 30'dan fazla değişik yapı bulunuyor ve bunların neredeyse hepsine ihtiyacınız var, çünkü hepsi birbirine bağlı. Sonuçta bu binaları ne kadar iyi ve çabuk şekilde kurarsanız başarınız ve tabii ki oyundan alacağınız zevk o kadar fazla olacak.

Eğer *C&C* ya da *Warcraft* arıyorsanız bu oyunda bulamayacaksınız. Önceki *Settlers*'lara göre oldukça hızlanmış olsa da hala çok ağır bir oyun. Ancak günümüzdeki RTS oyunlarının devamlı hızlanmasından bunalan strateji oyuncuları için biraz yavaş işleyişiyle bu oyun çölde su gibi gelebilir. Aksiyon tabanlı popüler oyunlarla *Caesar III* gibi daha düşünmeye yönelik oyunlar arasında çok iyi bir denge kurmuş ve türünün en iyi örneklerinden biri haline gelmiş.


Askerleriniz zafere ulaşınca düşman işçiler, ne yapacaklarını bilemeyerek panikle sağa sola koşuyor ve siz ekrandan çıkana kadar bunu sürdürüyorlar.


Tanrılara çok önem verin. Hikaye ilerledikçe bunların uzun süredir işbirliği içinde olduklarını anlayacaksınız. Sonuçları da hiç hoş olmayacak.



3D olarak modellenmiş binalar ve karakterler, ayrıntıya verilen önemi kanıtlıyor. Buradaki Asya tarzı yerleşim biriminde de bunu görüyoruz. Grafikler önceki oyunlara göre oldukça iyileştirilmiş.

PC GAMER SON KARAR

85%

ARTILAR: Keskin grafikler ve animasyonlar; birbirine bağlı ve çok çeşitli binalar.

EKSİLER: İşçiler ve askerler üzerindeki denetim biraz zayıf; malların üretilmesi çok zaman alıyor.

SONUÇ: Real-time strateji hayranlarının ilgisini çekecek her şey mevcut.

TNN Outdoors Pro Hunter

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ** DreamForge Intertainment, Inc. **YAYINCI:** ASC Games, (800) 474-7595, *www.ascgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 133; 32MB RAM; 2MB DirectX ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II; 64MB RAM; 3Dfx kartı; DirectX ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Şimdiye kadar çıkmış en iyi avcılık oyunu; ama yine de çok etkileyici değil.

Belki de GT Interactive, *Unreal* motorunu hiç lisanslamamalıydı. Şimdiye kadar bu motor üzerine kurulan oyunlar (*Klingon Honor Guard* ve şimdi de *TNN Outdoors*), *Quake II*'den aynı şekilde türeyen oyunların gösterdiği başarının yanına bile yaklaşamadı.

Doğrusunu söylemek gerekirse *TNN Outdoors Pro Hunter*, bir first-person shooter değil. Yalnızca şimdilerde bir patlama yaşanan avcılık oyunlarından biri. *TNN*'de birçok farklı hayvan avlamanız mümkün; geyikler, tavşanlar, sincaplar ve ördekler bunlardan bazıları. Bir sürü de silahınız var; oklar, değişik yemler ve benzeri malzemeler sayesinde bu tehlikeli düşmanlarınız üzerinde tam bir baskı kuruyorsunuz.

Ancak bu oyun, birkaç özelliği ile raflardaki bir sürü avcılık oyunundan ayrılıyor. Bir kere oyun dünyasının neredeyse tamamı üç boyutlu, bunu da zaten *Unreal* motoruna borçluyuz. Yüksek tepelerin arasında bulunan geniş alanlarda avlanıyorsunuz ve açıkçası manzara oldukça etkileyici, tabii ağaçları saymazsak. Kötü çizilmiş olmalarını bir yana bırakın, saçma bir rendering hatası yüzünden siz avlanırken ağaçlar da hareket ediyormuş gibi görünüyor.

Yüksek çözünürlüklerde oyun iyi çalışıyor; ama çözünürlük düştükçe bazı sorunlar başlıyor. 640x480 çözünürlükte oynarken uzaktaki ördekler ve sincaplar gibi minik hayvanları belirten noktalar, hedef imlecinizin altında kaybolup gidiyor! Bu hayvanları vurmak imkansız, onlara yaklaşmak bile çok zor, dürbünsüz vurmayı ise aklınızdan bile geçirmeyin (aslında bu bile başlı başına bir sorun, bu hayvanlar normal bir tüfekle avlanır; ama bu tüfeklerin de dürbünü yoktur).

Oyunun çözünürlüğünden bahsetmişken 640x480 örneğini verdim; çünkü 64MB bellekli ve Voodoo2'li Pentium II 300MHz makinemde oyunu doğru dürüst çalıştırmak için bu çözünürlüğe kadar inmem gerekti! Bu oyunda, *Unreal*'daki aydınlatma efektleri kullanılmıyor. Ağaçlar dümdüz grafiklerden oluşuyor. Yaratıklar deseniz çok basit çizilmişler ve neredeyse hareket bile etmiyorlar. Bütün bunlara rağmen *TNN Outdoors*, 640x480'de bile kesik kesik çalışıyor! Aynı makinede 800x600 çözünürlükte *Unreal* oynuyorum ve oyun gayet düzgün çalışıyor. *DreamForge*, oyunda bu kadar az şey varken *Unreal* motorunu bu denli yavaşlatmayı nasıl becerdi bilmiyorum; ama nasıl oluyorsa sistemi gerçekten çok zorluyor.

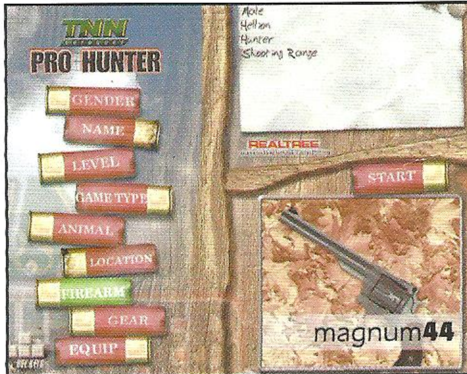
Ava giderken yanınıza bir tazı veya Brittany alabilirsiniz; ancak ben bunun pek yararını göremedim. Birkaç av boyunca farklı cins köpekleri denedim, yalnızca Brittany büyük avların yerini bulmakta bana yardım etti. Tazı ise tavşanları kovalamakta hiç de fena değil, ama birkaç kez kaçtı ve bir daha da geri dönmedi. Avı size çekecek birkaç değişik koku bulunmasına rağmen rüzgarın yönünü hesaba katmanız için bir seçenek yok, varsa bile ben göremedim.

Ortaya çıkan başka bir hata ise oyunu turnuva şeklinde oynamayı imkansız hale getiriyor. Av sırasında nişan alırken bir uzmandan yardım alma seçeneğiniz var. Bu yardım da, avın boyu hakkında size bilgi veren bir fısıltıdan ibaret (aslına bakarsanız avın boyunu uzaktan kestirmenin tek yöntemi bu). Büyükbaş av turnuvasının ilk ayağı hindi avı. Şu bizim "uzman", avımız için "oldukça iri bir kuş" dediği zaman bile bir sonraki bölüme geçecek kadar büyük olmuyor. Sorun değil, böylece bu oyunu oynayarak harcadığımız zaman biraz daha azalıyor.

Şu sıralar kaliteleri ne olursa olsun, avcılık oyunları iyi satıyor. Alıcı kitleleri de ince eleyip sık dokuyan oyunseverler olmadığı için bu inceleme *TNN Outdoors*'un önünü pek keseceğe benzemiyor. Yine de bir okurumuzun bile parasını kurtarırsak bunu kar sayarız.



İşte orada, ağacın altında! Small Game Tournament'ta kısıtlı bir süre içinde mümkün olduğunca çok hayvan avlamanız lazım. Tabii minicik çizilmiş olan hayvanları görebilirseniz.



Bir dizi gerçek tabanca ve tüfekle ava çıkıyorsunuz. Yanınıza eldivenler ve değişik kokular gibi ek malzemeler de almanız mümkün. Köpeğiniz bile gelebilir.

PC GAMER SON KARAR

67%

ARTILAR: Şimdiye kadar çıkmış en iyi avcılık oyunu…

EKSİLER: …ama bu tatmin edici olduğu anlamına gelmiyor; kesik kesik, gerçekçilikten uzak ve zevksiz.

SONUÇ: Avcılığın zevkini tatmak istiyorsanız bir avlanma ruhsatı alın ve tüfeğinizi kaptığınız gibi ormanın yolunu tutun. Çünkü bu oyun size hiçbir şey vermez!

F.A. Premier Leauge Manager

TÜRÜ: Menejerlik **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Windows 95 veya 98; 16MB RAM; Pentium 133; 2X CD-ROM sürücüsü; 110 MB hard disk alanı; DirectX uyumlu ses ve ekran kartları **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı; 4MB ekran kartı; **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

Bir futbol dehası mısınız? O halde bunu *THE F.A Premier Leauge Manager* ile ispatlayın.

Siz de teknik direktörlerin hatalarını son derece iyi görenlerden misiniz? "O adam oranın adamı değil abi", "Bu maçı kaybettiysek suç hocanındır" "Bak gene söylüyorum, savunmayla bu iş yüyümez, yürümez!" dediğiniz oluyor mu hiç? Futbolla ilgileniyorsanız cevabınız mutlaka "evet" olmalı. O halde EA'in size verdiği fırsatı iyi değerdirin ve futbol dehanızı bir de *THE F.A Premier League Football Manager 99*'da ispatlayın.

EA, geçen sene ilk menajerlik oyunu olan "*Fifa Soccer Manager*"i çıkardığında bu, pek çokları için bir sürpriz olmuştu. Spor oyunları piyasasını adeta tekeli altınına alan EA Sports ilk menajerlik denemesinde muhteşemi yaratamadıysa da iyi yolda olduğunun sinyallerini vermişti. Şimdi ikinci oyunlarıyla karşımızdalar.

Oyun, tüm EA oyunlarında olduğu gibi muhteşem ses ve görüntülerle dolu bir demoyla başlıyor. İlk karşılaştığınız ekranda yeni oyuna başlama seçeneğini tıklamadan önce es geçmemeniz gereken iki seçenek daha var: "Settings" ve "virtual managers". Oyun 3D desteği verdiğinden (bir menajerlik oyununda ilk kez) burada 3D device ayarlarını yapmalısınız. Eğer bir 3D kartınız yoksa "software" olarak tanımlamalısınız. "*Virtual Managers*"de uğraşmak istemediğiniz kimi işleri sanal yardımcılarınıza devredebilirsiniz. Bu özellik sayesinde takımınızla uğraşmak, genç takımla ilgilenmek ya da para konularına yoğunlaşmak üzere sorumluluklarınızı hafifletebilirsiniz.



Demolar hem görsel, hem de işitsel olarak kusursuz.

Oyuna başladıktan sonra benzersiz bir özellik olan e-mail ile tanışıcaksınız. Kimi mail'ler sadece bilgi iletirken kimileri ile anlaşma önerileri gelecek ve yine e-mail yoluyla bu anlaşmaları red ya da kabul edebileceksiniz. Oyunun en önemli ögelerinden biri olan "transfer market"te de her şey son derece ustaca kurgulanmış. Bir oyuncu hakkında bilgi almak istediğinizde onunla ilgili genel bilgilere derhal ulaşabilirken ayrıntılı bilgi için gözlemciler kiralıyorsunuz, aynı şey aradığınız nitelikte bir oyuncu bulmak istediğinizde de geçerli. Bu kısımla sık sık karşılaşacağınıza emin olun; çünkü bu oyunda başarı, paranızı takımınız için gerçekten gerekli oyunculara yatırmaktan geçiyor. Oyundaki antrenman seçenekleri oldukça pratikleştirilmiş, oyuncuhuzun vaktini dinlenme ile teknik ve taktik çalışma arasında paylaştırıyorsunuz. Bu pratiklik iyi bir şey, yine de oyunu alan pek çok kişi bu sahada daha fazla ayrıntı isteyebilir.

Oyundaki para yönetimine gelince aklınıza gelebileceğinden de fazla ayrıntılar olduğunu garanti ederim. Yayın haklarının satışından sponsorluğa, bilet fiyatlarını belirlemekten spor malzemelerinin pazarlanmasına dek her şey ve dahada fazlası... Stadyumunuzu genişletmek, çevre düzenlemeleri yapmak ve antrenman sahanızı iyileştirmek tabii ki mümkün.



Oyunun en kuvvetli yanlarından biri de muhteşem Stadyum ve çevre düzenleme editörü.

Oyunun 3D motoru *World Cup 98*'inkinin biraz kırpılmış hali ve spiker de Fifa serisini bilenlerin tanıyacağı John Motson.

Menajerlik oyunlarının kilit noktası olan maç özelliği ise çok da kusursuz değil. İlk olarak maçların maça benzemesi için bir Voodoo 2 gerekiyor. Software modundaki grafikler çokda parlak değil. Ayrıca topun ağları delip geçmesi gibi kimi ufak grafik hataları da var. John Motson'un yorumlarıda cümle dağarcığının yetersizliğinden dolayı bir süre sonra son derece tekdüze ve sıkıcı gelmeye başlıyor. 2D oyunda da John Motson'ı her nedense kaybediveriyoruz. Bunlar affedilebilir eksiklikler olsa da oyunun AI eksikliği ne yazık ki sıkı oyuncular için ciddi bir sorun. Oyuncular pek çok kereler saç baş yolduracak hatalar yapıyorlar ve topla çoğu kez fazla oynuyorlar. Ancak piyasadaki diğer menajerlik oyunlarındaki zekasız yapay zekaların yanında bu oyuncular, yine de dahi gibi kalıyorlar.

Sonuçta teknik direktör olma hayaliniz tamamiyle tatmin olmayabilirse de *The F.A Premier League Manager 99*, piyasadaki menajerlik oyunlarının en iyisi.

PC GAMER SON KARAR

83 %

ARTILAR: Geniş finansal yönetim; muhteşem arayüzler ve ses; benzersiz e-mail özelliği; kusursuz stadyum ve çevre editörü.

EKSİLER: Yetersiz AI; software modunun yeterince iyi olmaması.

SONUÇ: Piyasadaki en komple menajerlik oyunu; ama hala kusursuz değil.

Speed Busters

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Ubi Soft Canada **YAYINCI:** Ubi Soft Entertainment, (800) 824-7638, *www.ubisoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 32MB RAM; desteklenen ses kartları; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem ile 6 oyuncu; IPX; Internet (ücretsiz hizmet mevcut)

İnanılmaz grafikleri ve çok zevkli olan oynanış tarzıyla *Speed Busters*, dört dörtlük bir yarış oyunu.

Gerçekçilik delisi yarışseverler her zaman için Papyrus'ın otomobil simulasyonlarını tercih edeceklerdir; ancak şöyle iyisinden arcade türü bir yarış oyununun zevki de hiç yabana atılmamalı. *Super GT, Harley Davidson's LA Riders* ve *Daytona 2* gibi oyunlar henüz PC'ye gelmedi; ancak öyle görünüyor ki Ubi Soft'un bu yeni oyunu sayesinde artık atari salonlarında jeton harcamak zorunda kalmayacağız.

Speed Busters, gayet neşeli ve dalgacı bir filmle başlıyor. Bir polis memuru piyangoyu kazanmış, sevinçten kafayı yemiş. Artık insanlar hız yaptıklarında ceza keseceğine onları ödüllendiriyor. Buna güvenen insanlar da, şehir dışındaki yollarda yasaları kafaya takmadan rahat rahat kuralları çiğniyorlar.

Yazının girişini okuduktan sonra fazla heveslenmeyin: *Speed Busters*, kesinlikle gerçekçi bir simulasyon falan değil. Tamamen kontrol dışı bir şekilde araba kullandığınız hissini vermek için çok uğraşılmış. *Speed Busters*'da yarışlar hızlı ve sert geçiyor; yüksek atlayışlar, korkunç çarpışmalar ve taklalar gayet bol. Düzgün düzgün giderken birden inanılmaz bir hıza çıkmanızı sağlayan neredeyse sınırsız nitro hızlandırıcılarınız var ve üstelik bütün pistlerde saçma sapan engeller bulunuyor. Mesela Hollywood'daki pistte, yumruklarıyla yola vurup duran koca bir maymun, siz geçerken köprüden koskoca bir ısırık koparan bir köpekbalığı ve alevler içindeki bir arabayı yola getirip bırakan dev gibi bir dinozor var. Her turun sonunda bu tür şeyler değişiyor, örneğin gümbür gümbür yola yuvarlanan kayalarla en son ve en önemli tura kadar karşılaşmayabilirsiniz.



Louisiana pistinde bütün kuralları çiğneyebilirsiniz. Ama yine de dikkatli olun.

Oyun aslında *Destruction Derby*'yi de biraz andırıyor ve bu çok güzel bir hava yaratmış, bütün arabaların aldığı hasarı görmeniz mümkün. Mesela rakibinize arkadan bindirdiğiniz zaman bagajı yamulup açılabilir ya da arka camı patlayabilir. Kulağa çok eğlenceli geliyor; ama dikkatli olmak lazım, hasarınızı belirten gösterge sıfıra dayandığında oyun bitiyor.

Speed Busters'da Atari'deki *San Francisco Rush*'ın en iyi özelliği de bulunuyor: Gizli kestirme yollar! Eğer kendinize güveniyorsanız, oyunun çeşitli yerlerinde yoldan çıkarak oldukça yararlı kestirmeler bulabiliyorsunuz. Bazen bunu yapmak için hareket eden trenlerin, gemilerin ya da ip köprülerin üzerinden uçmanız gerekebiliyor. Bunlar Rush'taki çatıdan atlayışlar kadar ilginç olmasa da, liderlik yarışında size önemli avantajlar sağlayabiliyor. Yine de oyuncu bir tepeden aşağı uçtuğunda veya 90 derecelik bir köşeye daldığında kullanılabilecek bir "abort" düğmesi iyi olabilirdi.



Vahşi T-Rex'ler ve insan yiyen köpekbalıkları, Hollywood pistinde karşılaşacağınız tehlikelerden yalnızca ikisi. Her turda pistte gördükleriniz değişiyor.

Arcade ve Time Attack modlarının yanı sıra her piste radarlı silahlarla donanmış polislerin dağıldığı bir Championship modu da bulunuyor. Bunların yanından ne kadar hızla geçtiğinize bağlı olarak yeni arabalara, nitrolara ve diğer aksesuarlara yatırabileceğiniz bir sürü para kazanıyorsunuz. Resmi olarak lisanslanmış gerçek arabalar bulunmasa da *Speed Busters*'ın arabaları, 70'leri andıran çok güzel aletler. Daha da iyisi arabaları farklı desenlerle kaplamanız mümkün, uçuk kaçık gökkuşağı resimlerinden Çin motiflerine kadar birçok farklı seçeneğiniz var.

Oyunu geliştiren ekip, Sega'nın *Super GT* adlı oyunundan esinlendiklerini söylüyor, zaten bu da oyunun her yerinden belli oluyor. *Speed Busters*, grafik açısından *Need for Speed III*'ü burun farkıyla geçiyor. Arabalar yansıtıcı yüzeylere, farlara ve stop lambalarına sahip, böylece *Unreal*'daki o güzel aydınlatma efektlerine benzer bir görünüm yakalanmış. Pistler de aynı derecede güzel görünüyor, dokular ise *Test Drive 5*'teki gibi abartıya kaçarak kullanılmamış. En güzeli de, iyi bir sistemde oyun kusursuz çalışıyor. Gerçekten muhteşem görüntüler var.

Oyundaki tek sorun fizik modelleri. İyi sayılırlar, ama harika değiller. Arabalar gereğinden fazla ağır ve takla attığınızda karşılaştığınız sürtünme de sanki biraz hafif. Bunların yanında altı (bir tane de gizli pisti sayarsak yedi) pistten fazlası olsa daha iyi olurdu; ancak pistleri sondan başa doğru oynamak gibi ilginç bir özellik katılarak monotonluk biraz olsun azaltılabilmiş. Ayrıca oyun, Act Labs RS marka oyun direksiyonumu da tanımadı, yani analog aletleri tanıtmada biraz zorlanma ihtimaliniz var.

Saf gerçekçilik arıyorsanız, başka yere bakın. Ama son derece hızlı bir tempoya sahip bir arcade yarışı peşindeyseniz ilacınız, kesinlikle *Speed Busters*.

PC GAMER SON KARAR

85%

ARTILAR: İnanılmaz grafikler; yüksek hız; eğlenceli oynanış tarzı.

EKSİLER: Fizik modelleri daha iyi olabilirdi; bazı oyun aletlerini tanımıyor.

SONUÇ: PC'de bulabileceğiniz en iyi arcade oyunlarından biri.

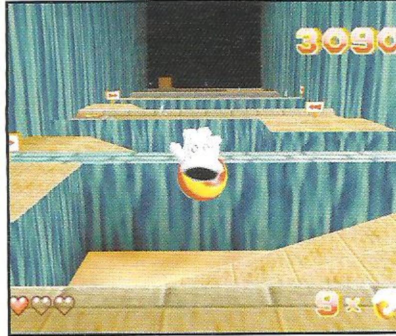
Glover

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Interactive Studios **YAYINCI:** Hasbro Interactive, (617) 746-2903, *www.hasbro.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 133; 4X CD-ROM sürücüsü; 16MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 8X CD-ROM sürücüsü; Direct3D uyumlu ekran kartı; desteklenen ses kartları; analog gamepad
MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Yok

Sanırız birçok oyuncu, bu zıplayan topu gözünü kırpmadan çöp kutusuna atacak.

Seçtiğimiz birkaç ayda, oynanış bakımından özgün ve sıradışı oyunların sayısında büyük bir düşüş gördük. Yapımcılar klasik shooter, yarış vb. oyun türlerine takılıp kalmışlardı. Bu nedenle *Glover*, masama geldiğinde oldukça heyecanlandım, sonuçta oyunda kopuk bir eli yönetiyordunuz ve bu, bana Nintendo'daki *A Boy and his Blob*'dan bile daha garip gelmişti.

Glover, büyülü iksirlerle giyecekleri aynı yerde tutmanın tehlikelerini anlatan öğretici bir hikayeyle başlıyor: Güçlü bir sihirbaz, laboratuvarında dolanıp dururken yanlışlıkla bir patlamaya neden olur ve iki eldiveni de doğaüstü bir şekilde canlanır. İyi eldiven patlamanın etkisiyle uzağa bir yere fırlarken, kötü eldiven de kaynayan bir kazanın içine düşer ve Pure Evil'ın gücüyle donanır. Şimdi *Glover* olarak siz, krallığın çeşitli köşelerine dağılmış olan yedi tane Magic Stone'u bulmalı ve bir yolunu bulup Disneyland benzeri mutlu ülkenizi harabeye çeviren Evil *Glove*'a haddini bildirmelisiniz.



Bu alıştırma odasında, *Glover*'ın kontrollerinin ne denli saçma olduğunu göreceksiniz.

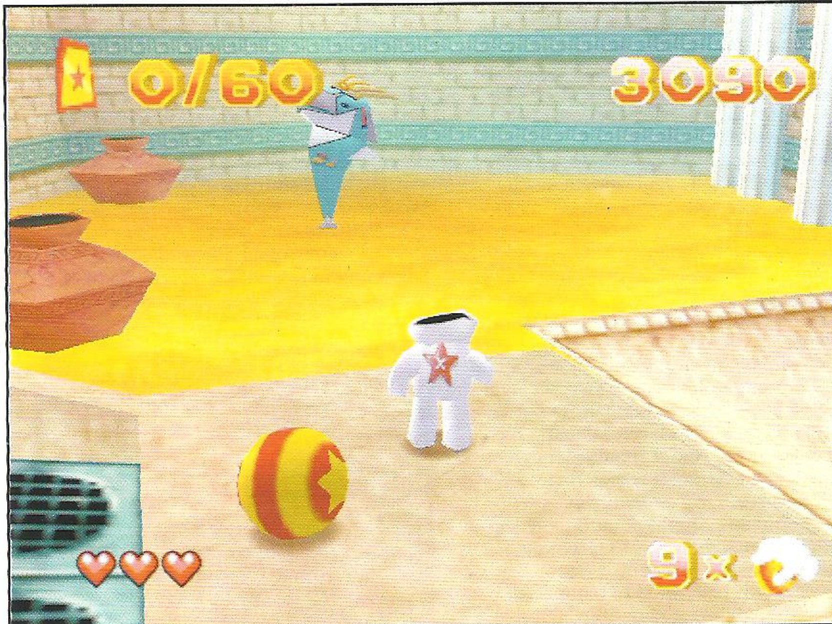
Bütün bu dediklerimiz, oyunun başkarakteri olan, yürüyen ve konuşan beyaz bir eldiveni kontrol ettiğiniz anlamına geliyor. Her bölümün esas amacı, içinde Magic Stone Thingies'den birini barındıran lastik topu bularak bölüm boyunca taşımak. Bunu da topu iterek, fırlatarak ya da üzerinde trambolin gibi zıplayarak beceriyorsunuz. Ayrıca topunuzu, kutuları paramparça eden bir bowling topuna; dar yollarda rahat gitmenizi sağlayan bir bilyeye ya da her şeyi kırıp dökmekten başka pek bir işe yaramayan sihirli bir kristale dönüştürmeniz de mümkün.

Ne yazık ki *Glover*'ın oynanışı son derece saçma, hiçbir anlamı yok. *Glover* olarak oynadığınızda işler fena değil, etrafta dolaşıyor ve istediğiniz yere zıplayarak gidiyorsunuz. Ancak topu bulduğunuz zaman sorunlar başlıyor, lanet olası şeyi kontrol altında tutmak son derece sinir bir iş. Minik topumuz oradan buradan yuvarlanıp duruyor ve sizi birçok defa bölüme yeniden başlamak (ya da oyunu kapamak üzere "options" ekranına gitmek) zorunda bırakıyor. Çok hassas olan kontrollerle baş etmenin tek yolu analog bir gamepad kullanmak, klavyeyle oynamak söz konusu bile olamaz. Glover'ın neredeyse doğru dürüst yaptığı tek şey, topu fırlatmak. Atış yapmak istediğinizde düğmeye bastığınız zaman topun nereye gideceğini gösteren bir eğri çizgi çıkıyor.

Grafikler açısından *Glover*, sınıfı zar zor geçiyor; Direct3D ile hızlandırılan görüntüler Hasbro'nun hayal kırıklığı yaratan oyunu *Frogger* ile aynı ayarda. Soyut bir görünüm yaratmaya yönelik modellemeler ve animasyonlar da çok iyi değil, *Glover*'ın kendisi bile *Hayalet Avcıları*'ndaki Köpük Adam'ın değişim geçirmiş haline benziyor.

Glover'daki bölümlerin tasarımı o kadar kötü olmasa da, sarhoş hissi veren kamera sistemi, sık sık "takılıp kalıyor. Siz de pisi pisine ölüp duruyorsunuz. Oyunu kolay modda başlatarak biraz rahatlayabilirsiniz; normal modda kontroller çok zor ve sinir bozucu daha birçok şey var. Tabii ki kolay modda oynarken oyundan ne kadar zevk alacağınız da tartışılır; ancak piyasada *Half-Life* (ve hatta *Gex*) gibi oyunlar varken bu oyuna göz atmanızın bile bir anlamı yok, tabii mazoşist eğilimleriniz yoksa.

Sonuçta, *Glover*'ın bir bölümünü geçmek, deli gibi zıplayan bir lastik topu düşünmediğimiz zaman bile yeterince sıkıcı bir iş. Evet, çekici bir konusu olan 3D bir platform oyunu; ama sinir bozucu kontrolleri ve garip oynanışıyla PC pazarında hiç iş yapamaz. Eğer *Mario 64* türü hareketli bir oyun istiyorsanız gidip bir Nintendo 64 alın ve *Glover*'la hiç uğraşmayın.



Glover, kendisini iki ayaklı köpekbalığı benzeri yaratıklarla dolu mistik bir harabede buluyor.

PC GAMER SON KARAR

39%

ARTILAR: Renkli grafikler; özgün (ama garip) fikirler.

EKSİLER: Kötü kontroller; klavyeyle oynamanın imkansızlığı; saçma sapan bir amaç; sarhoşmuş gibi görünen kameralar.

SONUÇ: Hiç iyi değil. Raflarda kalmaya mahkum bir oyun.

Tom Clancy's ruthless.com

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ**: Red Storm Entertainment **YAYINCI**: Red Storm Entertainment, (919) 460-1776, *www.redstorm.com* **GEREKENLER**: Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 120; 16MB RAM **ÖNERİLEN**: Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: TCP/IP (2-6 oyuncu)

Açgözlülük, nefes nefese geçen bu oyunda sizi başarıya götürebilir. Rakibinizin yönetim merkezini bombalamak da öyle!

İyi adamlar, *ruthless.com*'da sonuncu olmaya mahkumlar. Oyunda, yeni bir yazılım şirketinin genel müdürünü canlandırıyorsunuz (ne tür bir yazılım olduğu belirtilmiyor, şirketinizin yaptığı her şey yalnızca "ürün" olarak geçiyor). Amacınız dürüst bir şekilde ya da hile ile şirketler listesinin en tepesine tırmanmak. Tabii ki hileyi tercih ediyorsunuz.

ruthless.com'un ana ekranını (çevrede Milyoner benzeri küçük evlerin bulunduğu kareli bir oyun alanı) gördüğünüzde "olamaz, yine mi bir kutulu oyun bozması?" diye düşünebilirsiniz. Ama endişelemeyin; bu oyun Red Storm'un kendi Politika'sından çok daha gelişmiş. Ana ekranın basitliği sizi yanıltmasın; çünkü altında çok karmaşık, güçlü ve incelikli bir motor yatıyor.

Oyundaki her kare, sanal bir Borsa'daki tek bir hisseyi temsil ediyor. Her oyuncunun belli bir rengi var. Kurduğunuz binalar ile çevrenizdeki kareleri kontrol ediyorsunuz. Her bir bina da kendi içinde farklı bölümler barındırabiliyor (araştırma/geliştirme, pazarlama, kanuni işlemler vs.). Bu bölümler binanın katları olarak gösteriliyor.

Elinizde üç çeşit değişik mal bulunuyor: Nakit para, bilgisayar puanları ve yasal puanlar. Hisseleriniz ne kadar fazlaysa bu puanlarla o kadar çok uğraşmanız gerekecek. Tabii ki yeni yöneticiler kiralamak (ya da rakip şirketlerin yöneticilerini kendinize çekmek veya ortadan kaldırmak) için nakit paraya ihtiyacınız var.

Saldırı veya savunma hareketleri bilgisayar puanları aracılığıyla yapılıyor.



ruthless.com'daki soyut oynanış tarzı, aslında çok iyi grafikler gerektirmiyor. Buna rağmen görüntüler çok iyi.

Diğer şirketlerin sisteminize girmesini önlemek istiyorsanız, bilgisayarlarınızda güvenlik duvarları (firewall) ve virüs programları kullanmanız lazım. Şirketinizin bilgisayar bölümünde çalışanların en sevdikleri iş ise rakip şirketlerin belli bölümlerinin bilgisayarlarına girerek bilgi çalmak. Güvenlik duvarlarını aşabiliyor, virüs bulaştırabiliyor ve rakibinizi iki el bekleten veri bombaları yerleştirebiliyorlar.

Avukatlar! Hangi şirket, saçma sapan davaları savuşturan ve skandalları örtbas eden yetkililer olmadan gelişip büyüyebilir ki? Ancak Legal Dept.'a gereksiz yere fazla puan ayırmamaya dikkat edin; çünkü hepimizin bildiği gibi avukatlar, yeni avukatlar getirir ve Lawyer Bloat başınızı ağrıtmaya başlar. Oyundaki şirketlerin yarısından fazlası Lawyer Bloat ile anlaşmaya giderse Adalet Bakanlığı olaya karışır ve onlardan kurtulmanız da hiç kolay olmaz (bunu en iyi Bill Gates bilir).

ruthless.com'da gerçek iş prensipleri ve ekonomik modeller kullanılsa da oyunun asıl zevki, hile yapmakta ve çalıp çırparak rakiplerinizi oyuna getirmekte yatıyor. Skandallar yaratabilir, bilgi çalmak için olmadık yöntemlere başvurabilir ya da işi iyice abartıp rakiplerinizin binalarını bombalayabilir ve yöneticilerinden birkaçına güzel bir dayak atabilirsiniz.

Her biri birbirinden son derece farklı olan 6 senaryo bulunuyor. Benim en sevdiğim ise Take Down Evilsoft senaryosu. Rakibinizi alt etmek için (her ne hikmetse aynen Microsoft gibi görünen ve aynı şekilde hareket eden bir şirket) diğer küçük şirketlerle istemeye istemeye de olsa bir anlaşma yapmanız gerekecek. Ancak Evilsoft'u yolunuzdan çektiğinizde bu anlaşma da tabii ki bozuluyor ve herkes kendi hesabına çalışmaya başlıyor.

Deneyimli bir oyuncu, bu senaryolardan herhangi birini bir saatten az bir zamanda bitirebilir, yani zamanı kısıtlı olan oyuncular için çok uygun bir oyun. Oyunun bu kadar sade ve öz olması, Internet üzerinden oynanmasını da çok kolaylaştırıyor ve zevkli kılıyor. Ayrıca bilgisayara karşı yalnız başınıza oynuyorsanız, AI tarzını "passive"den "aggressive"e kadar değiştirmeniz mümkün. Red Storm, AI kullanan oyuncuların kesinlikle hile yapmadığını belirtiyor. Yalnızca aynı ayarda bir oyuncunun bildiklerini biliyor ve nakit ya da kaynaklar konusunda hiçbir avantajı yok. Hangi senaryoyu oynarsanız oynayın ve hangi zorluk düzeyini seçerseniz seçin, bu değişmiyor.

Oyundaki Campaign modu, tek kişilik görevlerin zaman sınırı kaldırılmış olanına benziyor. Şirketiniz batarsa kaybediyorsunuz, pazarın %75'ten fazlasını ele geçirirseniz kazanıyorsunuz.

Oyunun görünüşü hoşuma gitti: canlı ve parlak renkler, yöneticilerin ayrıntılı görüntüleri falan. Genel olarak grafikler, oyuna çok uygun bir şekilde karanlık ve sinsi bir hava yaratıyor.



Hiç Bill Gates'i süründürmek istediniz mi? Eğer istiyorsanız "Take Down Evilsoft" senaryosuyla bunu becerebilirsiniz.

Kitapçık fena değil; ama açıkçası Tutorial bölümü biraz özensiz hazırlanmış. Oyunun ilk birkaç elini anlatıyor ve genel olarak ürününüzün Quality puanını nasıl yükselteceğinizi anlatıyor (bu Quality puanı ne kadar yüksek olursa o kadar fazla gelir elde ediyorsunuz); ancak bütün hepsi bu. Bu açıklama kısmı, paravan şirketler satın almak ve skandallar yaratmak gibi daha karmaşık işleri de anlatsaydı, zaten çok dik olan öğrenme eğrisi önemli ölçüde yumuşatılabilirdi.

Yine de bunları zamanla öğreneceksiniz; çünkü böyle bir oyuna göre oldukça kolay anlaşılan bir arayüz kullanılıyor. Oyun kızıştıkça ve siz kirli işlere iyice bulaştıkça, kendinizi Donald Trump veya Ted Turner gibi hissederek oldukça keyiflenebilirsiniz. AI tabii ki sizi zorlayacak; ama oyunun asıl zevkini online olarak diğer insanlara karşı oynadığınız zaman alacaksınız. Çevirebileceğiniz işleri bir düşünsenize! Mesela rakibinizin bilgisayar merkezine bir bomba yerleştirdiğinizde sinsi sinsi gülümsüyor olacaksınız! Rakibiniz, bir şirket ihalesini kazandığında veya anlamsız davalarla işlerinizi aksattığında ise sinirden dişlerinizi gıcırdatacaksınız!

ruthless.com, adının hakkını fazlasıyla veren bir oyun. Piyasadaki diğer tekelcilik oyunlarına nazaran çok daha düzgün ve zevkli bir oyun. Diğerlerine oldukça fark atıyor.

PC GAMER SON KARAR

85%

ARTILAR: İstediğiniz kadar ahlaksız ve üçkağıtçı olabiliyorsunuz.

EKSİLER: Yetersiz açıklamalar ve öğrenme eğrisinin dik olması nedeniyle olduğundan daha zormuş gibi görünüyor.

SONUÇ: Neresinden bakarsanız bakın, son derece zevkli bir oyun; bunun gibi bir iş simulasyonu şu sıralarda pek bulunmuyor

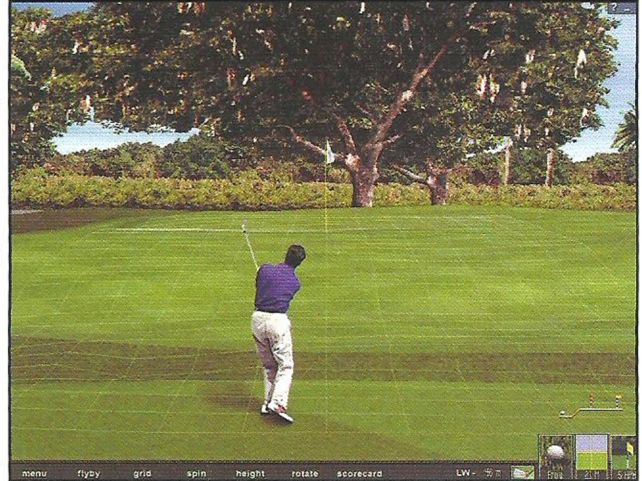
MS Golf 1999

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Microsoft **YAYINCI:** Microsoft, *www.microsoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 90; 4XCD-ROM sürücüsü; 16MB RAM; 55 MB hard disk alanı 2MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166 MMX; 16X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; 4MB ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Golf için hep zengin sporu derler. Ama PC Golf oyunları sayesinde tüm alet edavata beş kuruş vermeden bu zevki yaşayabilisiniz. *MS Golf 99* bunlardan yalnızca biri.

Microsoft Golf 99'un İncelenmesi görevi bana verilince objektif bir yorum yapamayacağımı düşünerek oldukça endişelendim. Bunun iki sebebi vardı. Birincisi golf sporuna karşı olan derin önyargımdı. (Ağaçları kesip yapılan uçsuz bucaksız golf sahalarında geyik çevirerek toplara vurmayı asla anlamamışımdır.) İkinci sebep ise Microsoft'un oyun geçmişinin (*Age of Empires* dışında) pek de başarılı olmayışıydı. *Microsoft Golf*'ü bir hafta oynayınca endişelenmem gerekmediğini anladım çünkü oyunda gerçekten herkesin görebileceği eksiklikler ve başarılı kimi özellikleri var.

Oyunun *Microsoft Golf 98*'den temelde hiç farkı yok. Yapılan değişiklikler ufak şeyler. Yeniliklerin başında eklenen yeni parkurlar ve grafik düzenlemeleri var. Golf 99' da toplam 7 parkur ve 117 delik bulunuyor bu sayı oldukça tatmin edici. Bunlardan 3'ü yeni. Oldukça iyi bir çevre ve yoğun detay sağlıyorlar. Grafiklerdeki yeniliklere gelince; karakterlerin hareketleri oldukça temiz ve gerçekçi görünüyor. Ne varki hareketleri hala mouse kontrolüyle senkronize değil. Pek çok oyuncunun bu eksiklikten şikayetçi olmasına rağmen bu kontrolün eklenmemesi çok kötü. Çevresel grafikler ise oldukça başarılı ancak karakterlerin gerçekçiliğine ulaşamıyor. Ağaçlarda görünüzü hiç fena değil ancak toprakta yetişmişe değilye araya yapıştırılmışa benziyor. Çimler ise oyunun grafileri arasında gerçekçilikten en uzak olanı. Bu günahları ve sevaplarıyla grafikler son değerlendirmede oldukça iyi kabul edilebilir.



Golfçülerin görünüşleri oldukça gerçekçi. Ne yazıkki diğer öğeler o kadar başarılı değil.

Oyunun oynanışına gelince. Tüm özellikler *Microsoft Golf 98*'dekinin tümüyle aynısı. Vuruş kontrollerinin 4 tipi bulunuyor: "three-click" , "two-click", "mouse-swing" ve "sim" modları. "three-click" ve "two-click" özellikleri vurşunuzun gücü ile topa temasını ik yada üç kliklemeyle belirlemenizi sağlıyor. Adından da anlaşılacağı gibi "mouse swing"de de mousu kullanarak atışınızı yapıyorsunuz. Bu özelliğe alışmak çoğu kez zaman alsada bir süre sonra daha iyi bir hakimiyet kazandırabiliyor (tabi herkez aynı fikirde olmayabilir). Simulasyon özelliğinde ise çeşitli vuruş özelliklerine puanlar vererek golfçünüzü kendiniz yaratıyorsunuz ve tek klik ile vuruş yapabiliyorsunuz.

Oyunun oynanabilirliğinde en önemli etken olan top hareketleriyse çok başarılı değil. Öncelikle *Microsoft Golf 98*'den farkını göremedik. Topu fazlaca havaya dikmenin yada yere çok yakın göndermenin normalde kimi olumsuz sonuçları olması gerekirken hiçbir fark yaratmadığı görülüyor. Topu parkurlardaki tuzaklardan kolaylıkla çıkartabiliyorsunuz. Oyunun böylesine basit oluşu normalde bir avantaj olan son derece pratik yönlendime sistemiyle birleşince can sıkmaya başlıyor. Bunların yanısıra rüzgarın atış süresince hep aynı kuvvette kalması, rüzgarın etkisinin havada giden ve yerde yuvarlanan topa aynı olması es geçilemeyecek eksiklikler.



Hiç kimse bu bayana topu çalılıklara kaçarsa başının derde gireceğini söylemedi mi?

Oyunun iyi yönde gelişen yönleride var elbette. Multiplayer desteği hiçde fena değil. Tek oyun ve turnuva tipi oyun için sağlanan multiplayer deşteği IPX, TCP/IP direkt bağlantı seçeneklerinin tümü için oldukça iyi. Microsoft Internet Gaming Zone üzerinden sorunsuz bir şekilde oynayabilmenizde mümkün.

Bu anlatmaya çalıştıklarım dışında oyunun kalan yönleri gayet iyi, ne varki grafik ve işitsel yönüyle oldukça iyi olan bu oyunun oynanabilirliği sallantıda. *Microsoft Golf 98*'i daha önce almış olanlar için bu yeni sürüm pekde alınması önerilebilecek birşeymiş gibi görünmüyor ancak illede golf oyunu istiyorsanız ve kolay birşeylere hayır demezseniz *Microsof Golf 99* üzerinde durulabilecek bir seçenek.

PC GAMER SON KARAR

72%

ARTILAR: Tatmin edici grafik kalitesi, çabuk öğnenilebilirlik

EKSİLER: Oyunun aşırı kolay oluşu, rüzgar etkisinin abartılı olması

SONUÇ: *Golf 98*'i alanlar için önerilmesi pek mümkün olmasa da mutlaka bir golf oyunu isteyenler için göz atılması mümkün.

Return to Krondor

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Pyrotechnix **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, www.sierra.com **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 166, 24MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 2MB ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 200 veya üstü, 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Çok kısa ve fazlasıyla lineer olabilir; ama RPG hayranları Return to Krondor'da çok şey bulacaklar.

Betrayal at Krondor, mağaza raflarına ilk çıktığında gariptir ki oyuncuların pek ilgisini çekmedi. Sierra, satışları kurtaracağı umuduyla oyunun başta disketlerde satılan versiyonunu değiştirip piyasaya CD olarak sürdü ve satışlar patladı. Ne yazık ki Sierra, oyunun geçtiği Midkemia adlı hayal dünyasının yaratıcısı Raymond E. Feist ile olan sözleşmesini bitirmiş, Feist da başka şirketlerle anlaşmıştı. Son olarak 7th Level'da kalan yazar, bir sonraki oyunun çalışmalarına başlamıştı. Ancak bir süre sonra 7th Level da tepetaklak olunca yeni bir çözüm gerekti. Sierra da fırsatı kaçırmadı ve Feist'a cömert bir teklif yaparak, ilki çok başarılı olan oyunun devamı için anlaştı. Gerisi de zaten çorap söküğü gibi geldi.

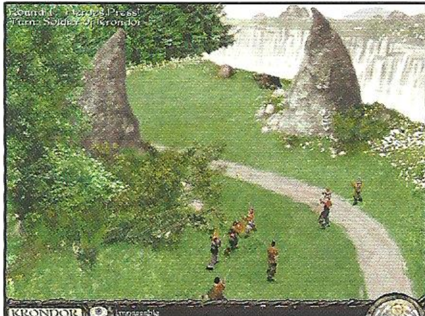
Return to Krondor, birçok ödül kazanmış olan *Betrayal*'dan oldukça farklı bir oyun. Hikayemiz, *Betrayal*'daki olaylardan birkaç yıl sonra geçiyor. Ancak aynı karakterlerden bazılarını oynamanız hala mümkün. Mesela sevimli Squire James, neredeyse her an yanınızda. Zaten oyunun en başlarında James'i kontrol ediyor ve yeni büyücü Jazhara ile tanışıp onu saraya götürmek gibi sıkıcı bir görev üstleniyorsunuz. Onunla buluştuktan sonra entrikalar başlıyor. Daha neler olup bittiğini anlamadan, eski rahiplere ait bir eşyayı bulmak üzere yola koyuluyorsunuz. Hem de ne yol! Karşınıza haydutlardan tutun da, şeytanlara ve yaşayan ölülere kadar bir sürü yaratık çıkıyor. Oyunda 11 farklı bölüm var ve bunlardan ilk birkaçı tamamen Krondor şehrinde geçiyor. Geliştirici ekip, oyunun Midkemia romanlarındakine yeteri kadar benzemesi için Feist ile sıkı bir işbirliği içinde çalışmış ve bu oldukça açık biçimde ortada. Hikaye son derece sürükleyici; beklenmedik olaylar sayesinde oyuncular her an diken üstünde duruyor. Ana karakterlerin seslendirmeleri oldukça iyi, ancak sanırız ikinci plandakilerin seslendirmesine oyunun bütçesi yetmemiş.

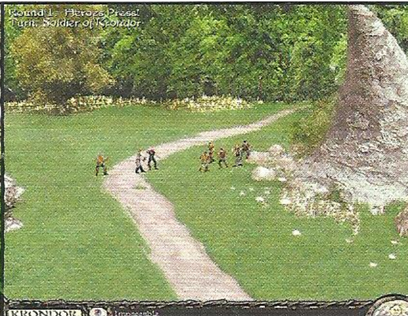


Karşılaştığınız düşmanların hepsi insan değil. Bazıları sizi oldukça zorlayabilir.

Betrayal'daki birinci kişi bakış açısının yerine, *Return to Krondor*'da üçüncü kişi perspektifi kullanılmış. Kamera açısı, karakterinizin bulunduğu yere bağlı olarak değişiyor. Bu görünümde aklınız epeyce karışabilir, özellikle de geniş ve kalabalık bir alanda dolaşırken. Bazen oyuncular değişik kamera açılarını deneyip beğendiklerini kullanma seçeneğine sahip oluyorlar, ama bu seçenek genellikle yalnızca savaşlarda beliriyor. Mouse ile hareket etmek biraz zorca; birçok kişi klavyeyle oynamayı tercih edecek gibi görünüyor. Başka bir görsel tuhaflık ise oyun 3D hızlandırıcıları destekliyor; ama bu seçeneği kapattığınız zaman çok daha iyi görünüyor. Arkaplan görüntüleri önceden render edilmiş olduğu için, yazılım renderer'ı ile gerçekten de daha iyi aydınlatma efektleri ve renk farklılıkları elde ediyorsunuz. Garip!

Karakterlerin bir sürü değişik özelliği bulunuyor, Brawling ve Shield bunlardan yalnızca ikisi. Deneyim kazandıkça karakterinizin seviyesi artıyor. Bir sonraki seviyeye ulaştığınız zaman, farklı yetenekleriniz arasında paylaştırmak üzere (bunlara büyü de dahil) 100 yete-







Savaş sırasında genellikle birkaç görüş açısı kullanabiliyorsunuz. Bu resimlerin üçü de aynı savaşın aynı anlarını gösteriyor.

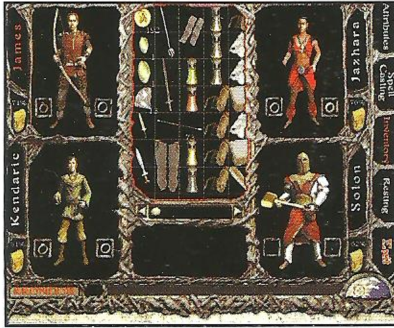
nek puanı kazanıyorsunuz. Bu puanların nasıl dağıtıldığı, karakterinizin gelişimini belirliyor. Bu sistem çoğu zaman iyi işliyor, hangi tarafın güçlendirilmesi gerektiği ve hangilerinin puan israfı olduğu açıkça gözünüzün önünde oluyor. Ancak çok çeşitlilik yok, oyunun size verdiği sınıflarla sınırlısınız.

Savaşlar sıra ile yapılıyor ve oldukça başarılı. Her karakter, sırası geldikçe kendi hamlesini yapıyor, bu hamleyi belirlemek için bol bol zamanınız var. Taşıdığınız eşyalara farklı şekillerde bakabilir, hareket edebilir, savunma ve saldırıya geçebilirsiniz: Aggressive seçerseniz çok hasar verirsiniz; ama neredeyse savunmasız kalırsınız. Conservative'de çok zarar vermezsiniz; ancak karşı tarafın ani saldırılarına karşı hazırlıklı olursunuz. Balanced ise savunma ve saldırı arasında bir denge hali sağlar. Bunun yerine, hiç saldırmayıp savunmada kalmayı ve belki taşıdığınız eşyalardan birini kullanmayı tercih edebilirsiniz. Seçiminiz ne olursa olsun, yerine getirmek çok basit. Yalnız savaşın ortasında oyunu kaydedememeniz gibi sinir bozucu bir sorun var; ya baştan sona kadar savaşıyor ya da Windows'a çıkıyorsunuz. Ayrıca savaştan çekilmek de mümkün değil; savaşa bir kez girdikten sonra ya kazanıyor ya da ölüyorsunuz.

Betrayal'dan farklı olan ilginç özelliklerden biri de büyü sistemi. Altı farklı büyü çeşidi var: Fire, Mind, Change, Storms, Life ve Divine. Bunlardan her birinde kullanabileceğiniz on tane büyü bulunuyor ve o büyü çeşidindeki yeteneğiniz, bu büyülerden hangilerini kullanabileceğinizi belirliyor. Belli bir yeteneğinizdeki her 10 puanlık artışta yeni bir büyü kazanıyorsunuz. Bir büyüyü Quick Cast yoluyla da yapabilirsiniz (yani bir defada), iki adımda Slow Cast yapmayı



Yanan binada mahsur kalmış yetim çocukları kurtarmak gibi bazı görevlerde kılıcınıza ihtiyacınız yok.

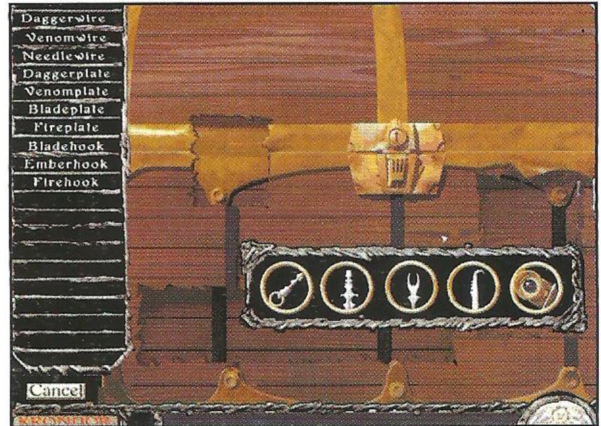


Taşıdığınız eşyalar biraz fazlalaşınca bunları düzenlemek oldukça zorlaşabiliyor.



Karakterlerinizin büyü yetenekleri geliştikçe, daha güçlü büyüler kullanabilmeye başlıyorlar.

da seçebilirsiniz. Slow Cast başarıyı garantileyen bir yol; fakat sizi saldırılara kaşı savunmasız bırakıyor. Büyüyü kullanan kişi, saldırıya büyüyü hazırlarken yakalanırsa başarısızlığa uğruyor. Büyüler savunma ve saldırı olarak iki grup altında toplanmış. Yine de birçok oyuncu bunlardan birine yüklenmeyi daha uygun bulacaktır. Düşmanlarınıza en fazla zararı Fire ve Storm büyüleri ile verirsiniz. Oyunda, başta belirttiğimiz altı büyü çeşidine ek olarak normalde yapma olanağı bulamayacağınız daha güçlü büyüleri de yapmanıza imkan veren scroll'lar bulabilirsiniz. Fakat bu scroll'ları kullanabilmek için o konuda az da olsa bilgili olmanız gerekir. Büyü konusunda yeterince usta olmayan oyuncular scroll'ları da kullanamayacaklardır.



Return to Krondor'daki kilit açma sistemi çok özgün. Başarı hem karakterinizin, hem de sizin yeteneğinize bağlı.

Return to Krondor'da kilitli sandıkları açma olayına da bambaşka bir yaklaşım getirilmiş. *Betrayal at Krondor*'daki gibi çeşitli bilmecelerle sandık açmaya uğraşmak yerine, uygun çilingirlik aletleriyle bu işi halletmek gerekiyor. Tuzakları etkisiz hale getirmek için mekanizmayı iyice anlayıp çarklar, keski, kaldıraç gibi araçlardan doğru olanı seçmek gerekiyor. Tuzaklardan kurtulmak hem karakterin, hem de oyuncunun yeteneklerine bağlı bir iş. Mouse tuşuna basma konusunda zamanlamanız iyi değilse bilgisayarın zar atarak sonucu belirlemesini sağlayabilirsiniz. Sandıkları bu yöntemle açmak, oyunun atmosferi içinde çok daha doğal kalıyor ve bu, sandığın içindekilere ulaşmak için gergin bir çaba olmaktan çok oyunun zevkli kısımlarından birini oluşturuyor.

Oyunun en olumsuz özelliği ise son derece kısa olması. 11 bölüm bir anda uçup gidiyor. Bazıları yeni şeyler keşfetmek üzere ikinci kez baştan oynamayı düşünebilir, ama bunun pek bir anlamı yok. Ne kadar denerseniz deneyin, hikayenin önceden belirlenmiş olan akışından kopmanız mümkün değil. Ancak bir iki haftada bitirilebilecek (ortalama bir oyuncunun oyunu bitirmesi yaklaşık bu kadar sürer) bir oyun arıyorsanız ya da Feist romanlarının hayranıysanız, bu oyun sizi oldukça eğlendirebilir.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Heyecanlı hikaye; birçok eşya, büyü, silah ve iksir; harika savaş sistemi.

EKSİLER: Çok kısa; kamera açıları görüşü zorlaştırıyor; eşyaları düzenlemek bazen zorlaşıyor.

SONUÇ: İyi hikayeli zevkli ve kısa bir RPG arıyorsanız bu oyunu almalısınız.

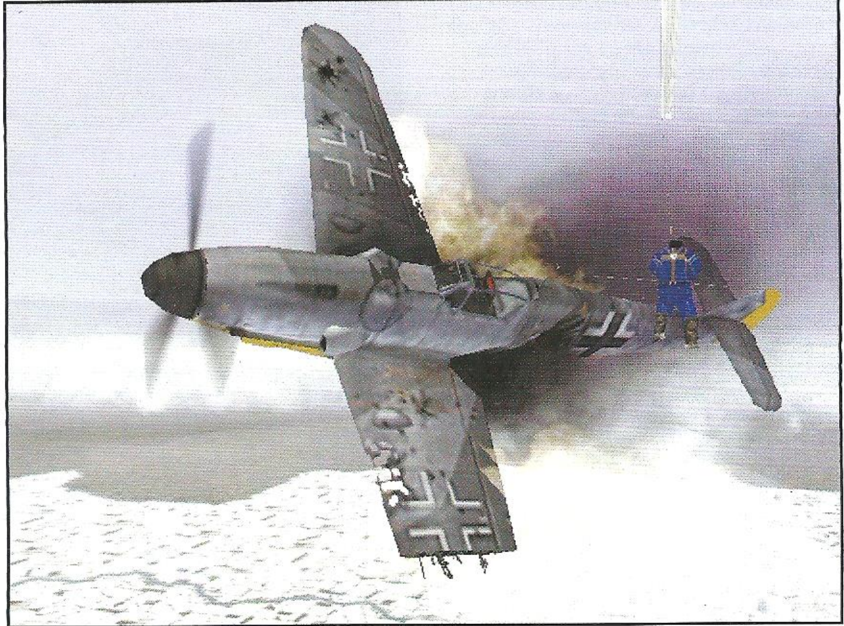
WWII Fighters

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Jane's Combat Simulations **YAYINCI:** Jane's Combat Simulations, (800) 245-4525, *www.janes.ea.com* **GEREKENLER:** : Windows 95, Pentium 200, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 200MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı (3Dfx veya Direct3D uyumlu) **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium II 400, 64MB RAM, 300MB hard disk alanı, Joystick, Throttle ve Rudder **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem: 28.8; IPX (2-8 oyuncu); TCP/IP (2-8 oyuncu); Maksimum oyuncu sayısı: 8; Çoğaltılabilir; Ücretsiz Internet Hizmeti: *www.janescombat.net*; Bölünmüş ekran/Hotseat: Hayır

Önyargılı davranmayın; çünkü bunu seveceksiniz. Jane's'in İkinci Dünya Savaşı'na el attığı bu oyun, gayet hoş ama bazı hataları var.

Baskıya girdiğimiz zaman çıkan İkinci Dünya Savaşı konulu üç simulasyon arasında Jane's *WWII Fighters*'ın rahatça kazanacağını düşünüyorduk. MicroProse'un *European Air War* adlı oyunu çok uzun sürmüştü ve Microsoft'un *Combat Flight Simulator* oyunu da şüpheliydi, ne de olsa yazılım devi, hava savaşına ilk kez el atıyordu. Ama ne gariptir ki bu iki oyun da, birkaç yönden *WWII Fighters*'dan üstünler.

Jane's Combat Simulations, genel olarak iki tür simulasyon yapar: *Longbow 2* ya da *F-15* gibi ağır kutulu ve inanılmaz derecede ayrıntılı oyunlar (bunlar Andy Hollis'in Austin ve Maryland'deki ekipleri tarafından geliştirilmişti) ya da U.S. *Navy Fighters* ve *Advanced Tactical Fighters* gibi uçağınıza atlayıp taş taş üstünde bırakmadığınız eğlenceli oyunlar (bunlar da California'daki San Mateo'da Paul Grace ve ekibi tarafından hazırlanır). *WWII Fighters*'ın kutusu öyle ihtişamlı olmadığı ve proje Paul Grace tarafından yürütüldüğü için daha az gerçekçi bir simulasyon bekliyorduk (kitapçığı sadece 90 sayfa ve oldukça yetersiz). Aslında bu doğru; ama bütün hepsinin bu olduğunu söylemek de haksızlık olur. Gerçekçilik bakımından öncekilerden bir adım daha ileride olduğu inkar edilemez. Üstelik zorluk ayarları, görevlerin kolayca yaratılması ve küçük pencerelerin açılması yönünden de oynanış kolaylığı ve esnekliği korunmuş. Sonuçta da ortaya, *Doom*'un kanatlı versiyonunu arayan aksiyon düşkünlerinden, en üst düzey simulasyonlardaki minicik ayrıntılardan daha azıyla yetinmeyen uçuş delilerine kadar her kesimden simulasyon hayranına yönelik olan bir oyun çıkmış. Oyun, herkese her istediğini verebilme konusunda amacına pek ulaşamıyor; ancak bunun denenmesi bile hoş.



***WWII Fighters*, savaş sırasında hasar modellemesiyle parlıyor. Uçaktan metal parçacıkları fırlıyor, kanatlar çatırdıyor ve patlayan kokpit camları etrafa saçılıyor.**



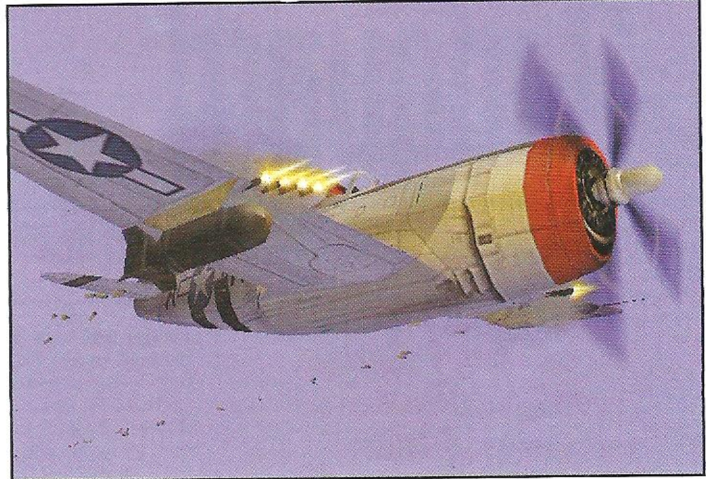
Jet motorlu ME 262, tüm zamanların favorisi. Düşmanınkinden kat kat iyi olan bu uçak, çok incelikliydi ve kullanması zordu.



Patlama efektleri *WWII Fighters*'ın en güçlü yönlerinden biri. Karelerden oluşmuş patlamalar yok, yalnızca ateş topları ve yanan enkazlar var.

İlk sahnelerden itibaren, oyunun prodüksiyonuna ne kadar önem verildiğini anlıyorsunuz. Ana menüdeki arayüz, İkinci Dünya Savaşı havacılığının tarihini anlatan bir müze gibi hazırlanmış. Farklı yerlere gidip çeşitli uçaklar hakkındaki gösterileri izleyebiliyor, Avrupa'daki hava savaşının tarihini okuyabiliyor ve zamanın savaşlarında rol alabiliyorsunuz. Üstelik bunların hepsi, swing tarzında bir arkaplan müziği eşliğinde olup bitiyor. Oyundaki yedi uçağın ayrıntılı açıklamaları, teknik özellikleri ve etkileşimli modellerine ek olarak kısa bir test uçuşu yapabilme imkanınız da var. Bu arayüz, oyunu hem bir referans kaynağı, hem de simulasyon haline getiren iyi düşünülmüş bir özellik. Oyun hakkında daha fazla bilgi müzenin başka bir bölümünde bulunuyor. Bunlar arasında multi-player seçenekleri, tek görevler, kampanyalar ve özel görevler var. Bütün bunlar çok yaratıcı ve güzel görünüyor; ama aynı zamanda pratiklikten uzak ve biraz uzun sürüyor. Sonuçta havalanmadan önce daha fazla zaman harcıyorsunuz. Yalnızca oyunu yükleyip oynamak istiyorum, her seferinde sanal bir müzede oradan oraya koşturmak değil.

Yolunuzu bulduktan sonra diğer Jane's oyunlarını oynamış olan pilotlara oldukça tanıdık gelecek birçok seçenekle karşılaşacaksınız. Hızlı görevler uçak türlerini, AI düzeyini ve günün saatini ayarlayarak hemen oyuna geçmenizi sağlar-

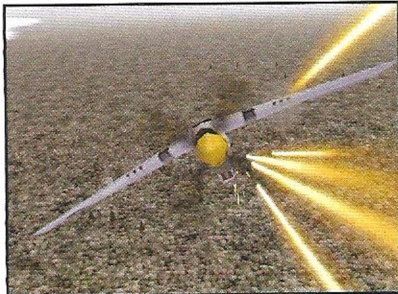


Silahlarınızı ateşlerken boş şarjörlerin düşüşünü bile görebiliyorsunuz.

ken görev kurucuyu kullanırsanız görevleri daha karmaşık şekilde hazırlamanız mümkün oluyor. Buradaki seçenekleriniz arasında uçuş düzeni, öncelikli hedefler ve belirli olaylar da mevcut. Toplam 35 tek kişilik görev (20 Allied ve 15 Axis görevi) var. Bunlara ek olarak her iki taraf için yedişer tane alıştırma senaryosu bulunuyor. Ayrıca dilerseniz görev kurucu ile yaratmış olduğunuz görevleri de oynayabiliyorsunuz. Görevler ve kampanyalar büyük ölçüde 1944'teki hava savaşları üzerine kurulmuş. Ancak kampanyanın kendisi biraz hayalkırıklığı yaratıyor; çünkü yalnızca tek kişilik görevlerin arka arkaya sıralanmasından oluşmuş ve konu akışı ikinci plana atılmış.

Görevler de biraz aceleye gelmiş gibi görünüyor, *European Air War*'daki o gerçekçi ve destansı hava pek yok. Etkileyici bazı görsel efektlere rağmen görevlerin yapısı ucu ucuna yeterli. Sürekli değişim halinde olan bir savaş alanında olduğunuz hissi pek verilememiş. Daha çok A, B ve C noktalarına sırayla giderek görevin gereklerini yerine getirmeye çalıştığınız bir oyun olmuş. Görevlerin çeşitliliği iyi, teke tek savaşlardan büyük bombardıman uçaklarına eşlik etmeye kadar her şey kapsanmış. Ancak Jane's bize geçmişte son derece ayrıntılı ve dinamik savaş sahneleri sunduğu için bu geriye doğru atılmış bir adım gibi göründü.

Sıkı simulasyoncuların ilgi alanı olan uçuş modeli, beklediğimizden daha iyi olmakla birlikte olabileceğinin en iyisi değil. Yedi farklı uçak bulunuyor: Bf 109G-6, FW 190A-8, ME 262A, P-38J Lightning, P-47D Thunderbolt, P-51D Mustang ve Spitfire F.IX. Uçaklardaki ayrıntılar orta düzeyde ve *ATF* ya da *Navy Fighters*'a göre daha gerçekçi bir duygu veriyor. Ancak bu oyun *Warbirds, European Air War* ve hatta *Combat Flight Simulator* ayarında değil. Uçaklar stall'a giriyor ve spin yapıyorlar; ama bunlardan kurtulmak fazlasıyla kolay. Saldırı açısı ne olursa olsun aynı şekilde gidiyorlar ve hız duygusunu yeteri kadar gerçekçi biçimde veremiyorlar. Eğer Jane's bu simulasyonun gerçekçiliği hakkında bu kadar atıp tutmasaydı buna çok değinmezdik. Değişik zorluk seviyeleri olan orta-üst seviyede bir simulasyon, ancak en yüksek zorluk derecesinde bile azılı simulasyoncuları tatmin edemez.

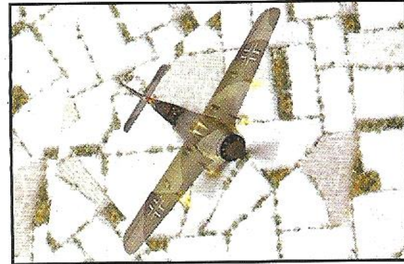


Evet, bu resimdeki kurşun efektleri güzel görünüyor; ama asıl konu, bu ters tırmanışta bile performansın fazla düşmemesi. Bu da uçuş modellemesindeki zayıflıkların bir kanıtı.

Ancak Jane's'in bir konuda hakkını yememek lazım, o da hasar modellemesi. Uçaklar bir sürü farklı şekilde hasar alabiliyor ve bu hasar geçici ya da kalıcı olabiliyor. Mesela ben bir ME 262'yi kanadından vurduğumda çok da yavaşlamadı; ama high-G hareketini yapmaya kalkıştığımda kanadı koptu ve işi oracıkta bitti. Sert inişlerde dişliler zarar görebiliyor, yerdeki patlamalardan fırlayan parçalar uçağınıza hasar verebiliyor ve uçaksavar ateşi taktik bakımından çok tehlikeli olabiliyor.

Bu hasarın, uçağınızın uçuş yeteneği üzerindeki etkileri grafik olarak gösteriliyor. Bu da bizi *WWII Fighters*'ın en güçlü yönüyle tanıştırıyor: Görsel olarak tek kelimeyle inanılmaz. Şimdiye kadar yaratılmış simulasyonlar arasında en ayrıntılı, en güzel dokulara sahip ve görsel açıdan en gerçekçilerinden biri. Birçok farklı türden hasar görebiliyorsunuz. Uçağın gövdesine yağan kurşunlardan tutun da vurulan bir pilotun kanlarının sıçramasına kadar. Nesne modellemesinin her unsuru çok titizce hazırlanmış. Kurşun yaraları ve patlamalar mükemmel görünüyor. Duman ve bulutlar da saydam ve üç boyutlu. Uçaklar da son derece güzel çizilmiş, burunlarındaki çizimin solukluğundan gövdedeki pas kalıntılarına kadar her yerlerinden gerçeklik akıyor. Kokpitler de çok ayrıntılı ve tamamen üç boyutlu, hepsi de muhteşem gözüküyor. Yer şekilleri *Combat Flight Simulator*'daki kadar ayrıntılı değil; ama daha düzgün görünüyor, köprüler ve binalar da güzel oturtulmuş. Ağzınızı açık bırakacak birkaç ayrıntıyı da söylemeden geçmeyelim, bunlara yere yakınken rastlayabilirsiniz. Bir keresinde ormandan koşarak çıkan bir geyik görmüştüm. Bir arkadaşım da bir Alman askerinin yanan arabasından dışarı çıkıp birkaç adım attığını sonra da yere düşüp öldüğünü görmüş. Ayrıntı diye buna derim işte!

Oyunda birçok görüş açısı var, yani bütün bu ayrıntıları farklı açılardan izlemeniz mümkün. *Navy Fighters* geleneğine uygun olarak hedef uçakları gözünüzün önünde tutmak amacıyla kokpitte birkaç pencereyi üst üste açabiliyorsunuz. Kokpit içi görünümlerin de çeşitli olması sayesinde olan bitenden tamamen haberdar olacaksınız. İstediğiniz hemen her yere bakmanız mümkün; ayrıca belirlediğiniz hedefler de her an gözünüzün önünde olacak. Bazıları içiçe geçmiş bu görünümü, *WWII Fighters*'ı arcade tarafına iten bir hile olarak görebilirler. Ancak kullanmak zorunda değilsiniz, üstelik bence bu özellik oyuna sinema gibi bir duygu kazandırıyor.



Yer şekilleri oldukça ilginç. *Combat Flight Simulator*'daki ayrıntı yok; ama çok daha çeşitli ve derinlik hissi uyandırıyor.

Ne yazık ki *WWII Fighters*, piyasaya kusursuz bir şekilde çıkmış değil. Tam bir donanım arsızı; bütün görsel ayrıntılar açıkken kabul edilebilir bir hız istiyorsanız en azından bir Pentium 400'e ve tonlarca RAM'e ihtiyacınız var. Yükleme süreleri çok uzun. Otomatik pilotta da sorunlar var, eğer dikkatli olmazsanız sizi yere çakabilir. Multi-player özellikleri ve TCP/IP desteği düzgün çalıştığı zaman oldukça zevkli oyunlar sunsa da bazen düzgün çalışmadığı oluyor. Bazen oyuncuların kopyaları çıkıyor ve multi-player olarak oynamak istendiğinde bilgisayar kötü biçimde çökebiliyor. Bu yazı için test etmek istediğimde Janescombat.net de hizmet dışıydı.

Görsel olarak İkinci Dünya Savaşı konulu simulasyonlar içinde en iyisi olan bu oyun, uçuş modelleri ve görevlerin derinliği söz konusu olduğunda *European Air War* ve *Combat Flight Simulator*'ın gerisinde kalıyor. Yine de kolay öğrenilmesi, özenli yapımı ve çok çeşitli görevleri sayesinde zevkli bir oyun. Hedeflediği amaca pek ulaşamıyor; ama yine de oldukça eğlenceli.

PC GAMER SON KARAR

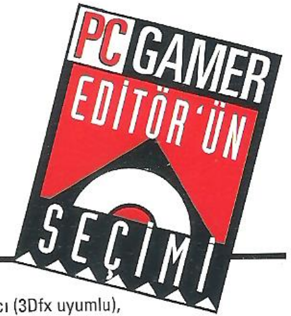
84%

ARTILAR: Görsel açıdan inanılmaz grafikler ve efektler; birçok farklı görev, esneklik ve değişik uçaklar.

EKSİLER: Sınırlı görevler ve kampanyalar; zayıf uçuş modelleri; uzun yükleme süreleri; birkaç küçük bug.

SONUÇ: Orta halli simulasyon hayranları için en zevkli ve iyi görünümlü simulasyon.

Redguard



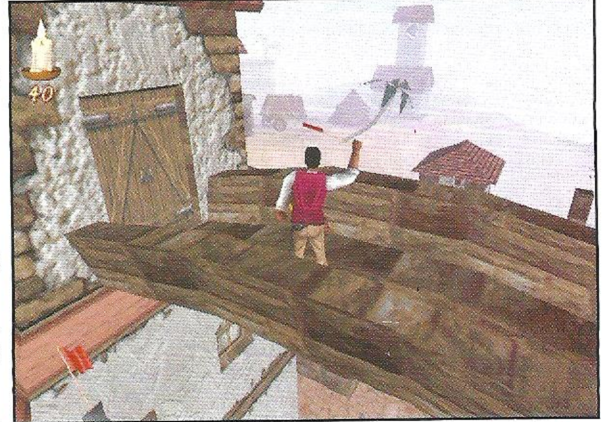
TÜRÜ: Aksiyon/Macera **ÜRETİCİ**: Bethesda Softworks **YAYINCI**: Bethesda Softworks, (800) 677-0700, *www.bethsoft.com*
GEREKENLER: : Windows 95, Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN**: : 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium 233, 3D hızlandırıcı (3Dfx uyumlu), ses kartı, Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Yok

Bu son Elder Scrolls oyunu, bazı önemli hatalara rağmen macera türünün oldukça başarılı bir örneği.

Bethesda'nın Elder Scrolls oyunlarının hayranları, bu serinin son oyununun bir RPG olmayacağını duydukları zaman çok şaşırmışlardı. Bunun yerine Bethesda, Elder Scrolls Adventures isimli yeni bir seri başlatarak Hammerfell dünyasında geçen ve aksiyon unsurları da içeren bir maceralar dizisi yarattı. İşte bu serinin ilk oyunu olan *Redguard* karşımızda ve oldukça da iyi görünüyor; ama bakalım bir aksiyon/macera oyunu, Bethesda'nın önceden yarattığı RPG'lerle boy ölçüşebilecek mi?

Redguard'da, uzun bir ayrılıktan sonra ülkesi Stros M'Kai'ye dönen Cyrus adlı bir paralı askeri canlandırıyorsunuz. Kahramanımızın kızkardeşi ortadan kaybolmuş durumda ve biraz araştırmadan sonra kendilerine Restless League adını veren bir grup isyancıya katılmış olabileceği ortaya çıkıyor. Üstelik aşağılık Vali Richton da kahramanımızın başına ödül koymuş, yani Elder Scrolls dünyasında ters giden şeyler var.

Oyun, Stros M'Kai adası ve çevredeki birkaç ada ile sınırlı; ancak görebildiğiniz her karış alan büyük bir özenle üç boyutlu olarak hazırlanmış. Göz alabildiğine uzanan manzaralar son derece etkileyici; renkli karakterler etrafta dolanıyor, havada martılar uçuyor ve bir sürü değişik bina araştırılmak üzere sizi bekliyor. *Redguard*'ın dünyası, bazı açılardan insanın başını döndürüyor. Oyun o kadar geniş ve kalabalık ki, yalnızca etrafa bakınarak saatler geçirebilirsiniz (tabii karşınıza çıkan muhafızlardan kurtulmanız gerekecek).



Belki aptalca gelecek ama bu kırmızı bayrağı kuleden salladığınızda, arkadaşınıza limanın oradaki çanı çalması için işaret vermiş oluyorsunuz.

Oyunda, Cyrus'un defteri sayesinde doğru yolu bulabiliyorsunuz. Önemli bir olayla veya bilgiyle karşılaştığınızda Cyrus hemen bunları defterine kaydediyor ve istediğiniz zaman bunları açıp okuyabiliyorsunuz. Şehirdeki insanlarla ve oyundaki diğer karakterlerle konuşmaya başladığınızda, bunun ne kadar faydalı bir özellik olduğunu göreceksiniz.

Redguard'ın karakter etkileşimi yönü ise gerçekten kusursuz; hatta ortalama oyunculara biraz fazla bile gelebilir. Oyunda oldukça fazla konuşma bulunuyor ve ortalama bir Stros M'Kai sakiniyle bütün konular hakkında konuşmanız yaklaşık 10 dakika kadar sürebiliyor. Oyunun seslendirmesinin %90 civarı çok iyi yapılmış; ancak geri kalan %10'luk kısımda kulağınıza hiç de hoş gelmeyen ses tonları var. Sonuçta zamandan kazanmak için sesleri tamamen kapatıp altyazılarla yetinebilirsiniz. Hatta gerçekten aceleniz varsa, konuşmaları olduğu gibi atlayabilirsiniz. Cyrus önemli ayrıntıları nasıl olsa defterine yazıyor, kaçırdığınız önemli şeyler olursa onları defterden okuyabilirsiniz.

Tabii ki *Redguard*'da yalnızca etrafta dolaşıp yabancılarla konuşmuyorsunuz. Cyrus bir zindana girer girmez ya da N'Gasta adasına (yaşayan ölülerin adası) gelir gelmez, oyunun oynanışı daha hareketli ve heyecanlı bir hale geliyor. Buralarda kurnazlık gerektiren bir-



***Redguard*'da birçok ilginç karakter var; N'Gasta adasına giden teknedeki denizci, sizi şaşırtmazsa herhalde başka hiçbir şey şaşırtamaz. Pek fazla konuşmuyor, parasını verin ve sizi istediğiniz yere götürsün.**



Peki bu nedir şimdi? Buradaki Scarab bilmecesi, şimdiye kadar gördüğümüz en zor bilmecelerden biri.



Cyrus, Stros M'Kai adasına ayak basıyor. *Redguard*'ın dünyası o kadar geniş ki, bir sonraki adımda nereye gideceğinizi kestirmek bazen zor olabiliyor. Defterinizde nasıl ilerleyeceğiniz hakkında ipuçları bulabilirsiniz.



Dwarven Observatory'da çok zor bir bilmece de sizi bekliyor; arkadaşlarınızı kurtarmak için bazı takımyıldızların yerlerini bulmanız gerekecek.

çok bilmece var, *Tomb Raider*'ın biraz daha zorlusu olarak düşünebilirsiniz. Kaçmanız gereken engeller arasında tonlarca kızgın lav, metal çiviler ve gizli tuzaklar bulunuyor. Çevrede birçok garip eşya bulacaksınız, bunlar da bilmeceleri çözerken işe yarayacak. Burada iplerin kullanımından da bahsetmemiz yerinde olur. Cyrus iplerde aşağı yukarı ilerleyebiliyor, ipten ipe ve yüksek platformlara atlayarak ölüme meydan okuyabiliyor. Atlayışlar biraz *Pitfall*'a, biraz da *Prince of Persia*'ya benziyor ve oldukça iyi yapılmış.

Redguard'daki bilmecelerden de biraz bahsedelim. Oyunda, şimdiye kadar gördüğüm en kafa karıştırıcı ve zor bilmecelerden bazıları bulunuyor. Bazılarında Dwarven'ların kullandığı teknolojiyi çözmek, bazılarında ise istediğiniz etkiyi elde etmek için bazı sihirli karışımlar hazırlamak gerekiyor. Hatta bir tanesinde dev gibi bir robot böcek var ki, sizi deli edecek. Bir de "gremlin konuşmasında" hoşunuza gidecek ufak bir hatayla karşılaşacaksınız.

Geldik oyunun savaş yönüne...

Stros M'Kai'nin yerel tavernası ve kılıç çalışma mekanı olan *Draggin' Tale*'da oldukça fazla zaman geçirdim; ancak savaşlara hala daha tam anlamıyla alışabilmiş değilim. Rakibinizi alt etmek fazlasıyla zor ve düşmanı yere sermek için yetenekten çok şans gerekli gibi görünüyor. Ben genellikle saldıranlardan kaçmayı tercih ediyorum, çoğu zaman birkaç koridor sonra izimi kaybediyorlar. Yine de oyundaki büyük yaratıklarla yaptığınız savaşlarda kafayı yemeniz işten bile değil; her şey yetmiyormuş gibi bir de rakiplerinizin alaycı sözleri var. Düşmanlarınız bir an olsun seslerini kesmiyorlar ve "I'll kill you!" ya da "I'm quick!" gibi laflar edip duruyorlar. Bunları çekmek zorundasınız!

Redguard'da Bethesda'nın en son Xngine teknolojisi kullanılıyor ve son derece iyi görünüyor. Oyundaki dünya gayet oturaklı; uzaktaki sis çok güzel yapılmış, dokular çok özenli ve bölüm tasarımları da başarılı. Şimdiye kadar Bethesda'nın yaptığı en iyi oyun diyebiliriz. Ancak görsel açıdan çok düzgün olmasının yanında oyun piyasaya sürülmeden önce giderilmiş olması gereken birkaç ufak sorun var.

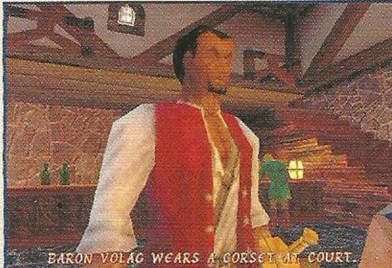
Oyundaki bazı çarpışma anları ve fizik modelleri fazlasıyla kalitesiz. Platform atlayışları iyi sayılır; ama bazen Cyrus takılıp kalıyor. Mesela az önce lafı geçen böcekli bilmecede robotun tam karnının orada takılıp kalma riski var ve bu olursa Cyrus hızla aşağı yukarı gidip gelmeye başlıyor. Ama en kötü grafik hatası animasyonlarda yapılmış, çevredekiler çok düzgün hareket etse bile Cyrus ve arkadaşları yaklaşık 15 fps (yani saniyede 15 kare) gibi bir hızla hareket ediyorlar, sonuçta da her şey kesik kesik oluyor. Başka bir sorun da Xngine'in yalnızca 3Dfx kartlarını desteklemesi; RIVA TNT tabanlı olan ya da 3Dfx olmayan diğer kartlara sahip oyuncular şanslarına küssünler.

Oyun benim sistemimde çok temiz çalıştı; gördüğüm tek sorun, hiçbir şey yapamadığınız ara filmler sırasında düşmanların size saldırabilmesi oldu. Bununla ilk kez ölüler adasından ayrılmaya çalışırken karşılaştım. Teknemin adadan ayrılışını göstermek üzere kamera açısı değiştiğinde, bir iskelet güverteye atladı ve adamlarımı doğramaya başladı, ben ise hiçbir şey yapamıyordum. Oyunun ikinci yarısında şehirdeki bütün muhafızların gözü döndüğü zaman çevredekilerle rahat rahat konuşamıyorsunuz. Anında yanınızda zırhlı bir muhafız bitip size sataşmaya başlıyor.

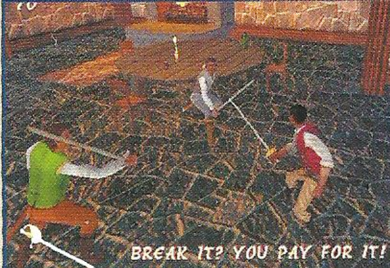
Yine de *Redguard*'ı oynarken oldukça eğlendim, üstelik ilk oynayışımda kaçırdığım bir sürü ilginç şey vardı. Şunu da belirteyim, oyun gayet uzun zaman alıyor. Zorlayıcı bilmeceleri olan bir eskiçağ macerası isteyenlere ya da *Tomb Raider*'ın sıkıcı dünyasından bunalan aksiyon hayranlarına rahatlıkla tavsiye edebilirim. Bethesda iyi iş yapmış.

"...ve baban da her zaman çilek kokardı!"

Oyunun başında, kılıç kullanma konusunda biraz zayıf kaldığınızı düşünebilirsiniz. Doğruca *Draggin' Tale* hanına gidin ve oradakilerle geyiğe başlayın. Onları sözlerinizle biraz rahatsız ettiğiniz zaman işlerinden kafalarını kaldıracak ve size unutamayacağınız bir ders verecekler! Bu yalnızca bir alıştırma dövüşü, serseriler size zarar veremiyorlar.



Handaki serserileri sözlerinizle olduğu kadar kılıcınızla da incitebilirsiniz.



En deneyimsiz oyuncular bile bu adamları altetmekte zorlanmayacaklar.

PC GAMER SON KARAR

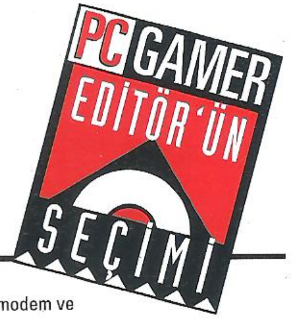
88%

ARTILAR: Düzinelerce karakteri ve zorlu bilmeceleri olan son derece geniş bir oyun dünyası.

EKSİLER: Savaş ve hareketler biraz sallantıda; aradaki filmler sırasında yaratıklar saldırabiliyor.

SONUÇ: Redguard'da hem aksiyon, hem de macera hayranları çok şey bulacaklar.

West Front



TÜRÜ: Savaş Oyunu **ÜRETİCİ:** TalonSoft **YAYINCI:** TalonSoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 8X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Null modem ve seri bağlantı; LAN; TCP/IP; ağ üzerinde IPX (16 oyuncuya kadar); Play-By-E-mail; iki oyuncu ile Hot-seat

East Front'un devamında TalonSoft'un yeni savaş sistemi kullanılıyor. Bundan iyisi can sağlığı!

Çıkarma gemileri azgın dalgalarda debelenip duruyor, bazıları ise alev almış ve öylece sürükleniyor. Makineli tüfek kurşunları sularda patlıyor ve havan toplarının isabet ettiği yerlerden kumlar fışkırıyor. Amerikan askerleri kıyıya çıkmak için çabalıyor ve hemen toparlanıp az ilerideki üsse saldırmak için fırsat kolluyorlar.

Bilemediniz, *Er Ryan'ı Kurtarmak* filminin ilk 20 dakikasını anlatmıyorum; TalonSoft'un *West Front* oyunundaki (biraz sorunlu olan *East Front*'un devamı) Omaha Beach senaryosunu açıklıyorum.

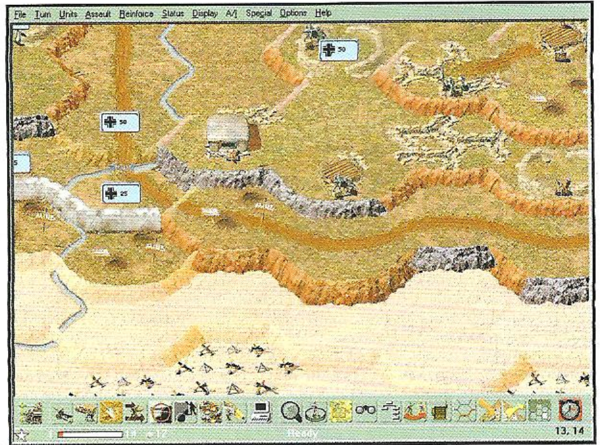
East Front'un biraz "aceleye geldiğini" TalonSoft bile itiraf etmişti (diğer şirketlerin de örnek alması gereken bir açık sözlülük örneği). Açıkçası o ufak hataların hiçbiri benim umurumda değildi; ancak şirket, Internet üzerinde çok tepki toplamıştı.

TalonSoft eleştirileri dinledi, notlar aldı ve müşterilerinin önerilerine kulak verdi. Birçok geliştirme yapıldı ve yeni özellikler eklendi. En ince eleyip sık dokuyan ayrıntı hastalarının bile *West Front*'ta herhangi bir hata bulacağını sanmıyorum. Hemen her açıdan önceki oyunu kat kat aşan bir devam oyunu bu.

Yeni özellikler arasında glider'lar ve paraşütçüler, sudan karaya çıkartmalar, kıyı uzağından destek veren deniz birimleri, geliştirilmiş kumanda kontrol işlevleri, her kampanyada daha da iyileşen geliştirilmiş AI (oynayış stilinizi anlayıp ona göre değişiklik yapıyor!) ve basit ama çok kullanışlı bir ufuk çizgisi rutini bulunuyor. Bu iyileştirmeler tek başlarına olsalardı *East Front*'u eleştirenleri memnun etmeyebilirlerdi; ancak hepsi birleşince ortaya son derece düzgün, heyecanlı ve sağlam bir savaş oyunu çıkmış.

Kuzey Afrika'dan Kuzey Avrupa'ya kadar yaklaşık 50 farklı senaryo var ve bunların birçoğu Jim Dunnigan, Richard Berg ve John Tiller (TalonSoft'un Battleground serisinde önemli bir rol oynamıştı) gibi kişiler tarafından özel olarak hazırlanmış. Gayet kalabalık olan senaryo listesinde birçok klasiği göreceksiniz (Omaha Beach, the Bulge, Market Garden). Bunların yanı sıra Norveç, Yugoslavya, Yunanistan ve Hollanda gibi alakasız yerlerde geçen savaşlar da var.

İki tür kampanya bulunuyor: Dinamik kampanyada birbirine akla yatkın bir şekilde bağlı gibi görünen ancak rastgele seçilen senaryolar; bağlantılı kampanyalarda ise tamamen tarihi senaryolar var. Bağlantılı kampanyalarda oynadığınız taraf ve emrinizdeki birliklerin sayısı önceden belirlenmiş durumda. Dinamik kampanyalarda ise istediğiniz tarafı seçme ve hangi birimle başlayacağınızı belirleme (piyade, süvari veya zırhlılar) şansınız bulunuyor. Bu kampanyalarda isminizi ve rütbenizi seçiyor ve birliklerinizle beraber savaş alanına atılıyorsunuz.



Omaha Beach'teki Alman savunma hattının yakından görünüşü. Çok güçlü görünüyorlar değil mi? Gerçekten de öyleler.

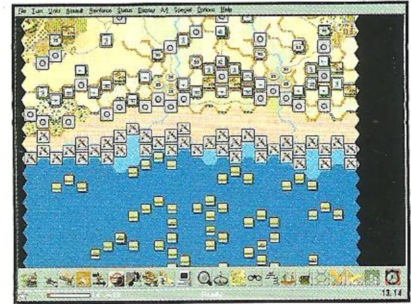
Arayüzde büyük bir değişiklik yok; ancak gerçekçilik seçenekleri olarak "extreme fog of war" ve "tank facings" konulmuş. Harita ve senaryo editörleri de mükemmele daha yakın hale getirilmiş. Diğer bir yenilik de her bir tarafta sekize kadar oyuncunun Internet üzerinde oynayabilmesi.

TalonSoft oyunlarında her zaman olduğu gibi savaş alanını birkaç farklı açıdan görmeniz mümkün. Harekatlarımı genellikle kuşbakışı görünümlü 2D haritadan yönetmeyi tercih ediyorum sonra işler iyice kızışınca da üç boyutlu görünüme geçip yakından seyrediyorum.

Savaşlar son derece hareketli geçiyor. Birimler çok ayrıntılı olarak çizilmişler, kalelerde ahşap veya beton duygusu veren dokular kullanılmış, patlamalar son derece etkileyici ve keskin yapılmış. Bu oyunda *East Front*'takinden çok daha fazla barikat, taramalı ve mayın tarlası bulunuyor. Bu nedenle mühendislerinizi düşman ateşine sürerken çok dikkatli olmalısınız; çünkü duvarları delmek ve savunmaları yarmak için ancak onlardan faydalanabiliyorsunuz.

İster Tunus'un çöllerini, ister Normandiya'nın topraklarını gösteriyor olsun, 16-bitlik grafikler son derece etkileyici. Ses efektleri de birinci sınıf. Yakın plan görüntülerde, kum torbalarının gölgelerini bile seçebiliyorsunuz!

Geliştirilmiş olan motorun üzerine bir de 200 sayfalık ayrıntılı ve özenle hazırlanmış açıklama kitapçığı gelince her şey dört dörtlük olmuş. O kadar ayrıntılı olmasına rağmen çalışmak için istediği sistem oldukça mütevazı. Ancak oynamadan önce "readme" dosyasına bir göz atın; çünkü bilmeniz gereken bazı son dakika değişiklikleri olabilir.



Üstteki yerin aynısı, bu kez klasik 2D görünüm kullanılmış. Savaş ilerledikçe birçok oyuncu, bu iki görünümü dönüşümlü olarak kullanmayı seçebilir.

Tanrım, aynı anda iki tane mükemmel savaş oyunu (bu ve Norm Koger'ın *Operational Art of War*'u)! TalonSoft'u tebrik etmek lazım.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Mükemmel grafikler; ilginç senaryolar; yüksek tekrar oynanma değeri; online seçenekleri yeterli.

EKSİLER: Kitapçıktaki açıklamalardan bazıları yeni başlayanların kafasını karıştırabilir.

SONUÇ: *East Front*'tan beri çok yol kateden ekip, heyecanlı bir savaş simulasyonu yaratmış.

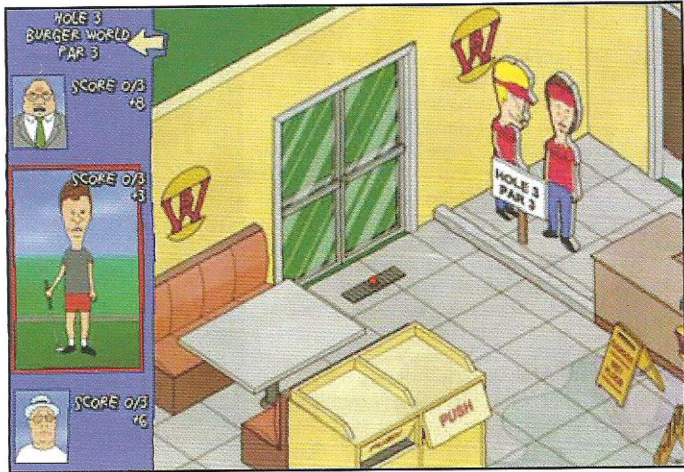
Beavis & Butt-Head: Bunghole In One

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** GT Interactive **YAYINCI:** GT Interactive, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 50MB hard disk alanı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 4 kişilik hot-seat

MTV çizgi karakterleri, bu kez de çeşitli mini-golf parkurlarında birbirleriyle didişmeye devam ediyor.

Beavis&Butt-head, MTV ekranlarından beyaz perdeye adım attıklarında bu durumu gayet normal karşılamıştım; çünkü MTV kuşağının böyle bir filmi kaçırması neredeyse imkansızdı. Tabii bu eğilim sayesinde prodüktörler ceplerini doldurdu. Elde edilen gişe başarısının ardından bu iki çizgi karakterin oyun dünyasına girme fikri doğdu ve *Virtual Stupidity* piyasaya sürüldü. Ne de olsa şovun hayranlarının çoğu aynı zamanda birer PC oyuncusu olduğu için bu küçük şirin oyun kısa zamanda tüketildi. Bu seferde muhteşem ikili çılgın mini-golf ortamlarında hayranlarını (bence uzun bir süre) bekleyecek.

Bunghole In One'da 18 tane birbirine benzemeyen zorlu parkur sizi bekliyor. Oyunu şovdaki, Müdür Mr. Vicker, Mr. Van Driessen, Tom Anderson, Todd ve tabii ki Beavis&Butt-head karakterlerinden en fazla dördünü seçebilmek şartıyla multi-player oynayabiliyorsunuz. Aslında aile içinde güle oynaya vakit geçirilebilecek bir oyun gibi gözükse de iki şirin karakterimiz ağzını açmaya başladıktan sonra hemen fikrinizi değiştiriyorsunuz (küçüklere iyi örnek olmak gerek). Karakterlerin sık kullandıkları küfürleri ve toplarının renkleri dışında yetenek bakımından hiçbir farkları yok. Parkuru farklı kamera açıları size şöyle bir tanıttıktan sonra toplarınız pozisyonlarını alıyor. Topunuzun üzerine bir sol tık yaptıktan sonra sol tuşu basılı tutarak ne kadar hızlı vurmak istiyorsanız toptan o kadar geri çekiliyorsunuz. Daha sonra topu bırakıp yaptığınız yanlış matematiksel hesabı izliyorsunuz (tabii bu arada sürtünme gibi fizik kanunlarının sahada geçerli olmadığını belirtmeliyim). Amacınız, sizin de tahmin edebildiğiniz gibi en az sayıda atış yaparak topu deliğe sokabilmek.

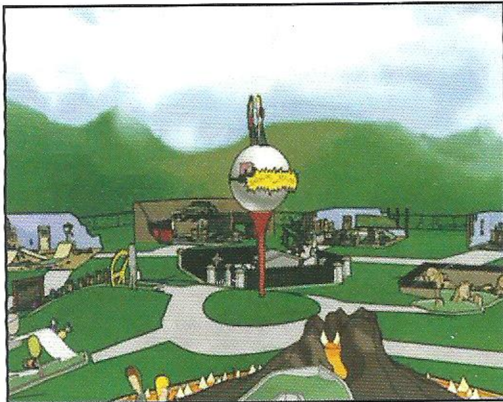


Kahramanlarımız bu seferde süpermarketin altını üstüne getirecekler. Fişinizi almayı unutmayın

Atış yaparken olmayan simulasyon koşullarının yanı sıra sadece belli bir açıdan atış yapabildiğiniz için deliğin nerede olduğu göremiyor veya hangi yöne doğru atmak istediğinizi belirleyemiyorsunuz. Parkurun tamamını sadece oyun başlamadan kameranın uzun ara yüklemelerle yaptığı gezinti sırasında görebiliyorsunuz. Aslında diğer PC golf simulasyonlarında olduğu gibi daha iyi bir perspektif ve daha detaylı vuruş stilleri kullanılsaymış hiç de fena olmazmış.

Bütün bu koşullara ilk birkaç turda alıştıktan sonra deliği görmeden de isabetli vuruşlar yapabiliyorsunuz. Tabii bu isabet faktörünün büyük bir yüzdesini şans oluşturuyor. Oyundaki parkurlar gittikçe zorlaşıyor gibi gözükse de hepsini çok kasmadan bitirebiliyorsunuz. Ayrıca oyunu bilgisayara karşı oynayamadığınız için MTV kuşağından arkadaşlarınıza karşı veya sıcak evinizde sevimli ailenize karşı oynayabilirsiniz. Tabii eğer şizofrenseniz kendi kendinize de mücadele edebilirsiniz!

Grafikler, TV şovundaki kaliteyi tutturmuş görünüyor (yani kötü). Karakterlerin konuşmaları doğrudan şovdaki kalıplaşmış repliklerden alınmış. Mike Judge'ın yaptığı seslendirme bile nadiren yüzünüzde bir tebessüm bırakıyor. Konuşmalar, donuk ve kendilerini tekrar etmek yerine biraz da yapılan atışlarla ilgili olsa daha iyi olurdu. Uzun lafın kısası yüksek sistemler isteyerek bilgisayarlarınızı kasan oyunlar yerine şöyle birkaç boş saatinizi arkadaşlarınızla renkli mini-golf ortamlarında geçebilirsiniz.



İşte Beavis&Butt-head'in muhteşem golf dünyası! Vaktinizi ve paranızı boşa harcamak istemiyorsanız bu renkli parkurlara bulaşmayın.

PC GAMER SON KARAR

34%

ARTILAR: Renkli mini-golf parkurları; tanıdık yüzler ve sesler.

EKSİLER: Sınırlı perspektif; simulasyondan uzak fiziksel koşullar.

SONUÇ: Arkadaşlarınızla geyik masasında çerez olarak gidebilecek bir oyun.

Fatal Abyss

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Human Soft **YAYINCI:** Segasoft, (888) SEGASOFT, *www.segasoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 150MB hard disk alanı, 2MB DirectX uyumlu ekran kartı **ÖNERİLER:** 3Dfx uyumlu 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, seri bağlantı ve modem; HEAT.NET'te ücretsiz oyun; Maksimum oyuncu sayısı: 16

En vasatından bir sualtı oyunu. Üstelik hiç de orijinal değil.

Yeni bir oyun alıp yükledikten ve oynadıktan sonra eğer kendinize oyunun demosunu mu oynadığınızı soruyorsanız, bu, kötüye işarettir. Aslına bakarsanız bunun satış öncesi sunulan bir demo olduğunu düşünmüştüm; ama *PC Gamer* yalnızca tam versiyonları açıkladığına göre böyle olması imkansızdı.

Fatal Abyss, tamamlanmamış bir oyun izlenimi veriyor; ama hatalar yüzünden değil. Size tepki vermekte yetersiz olan kontrolleri, kötü grafikleri ve oyunun tam bir versiyonu olması gerektiğini ama sizin buna sahip olmadığınızı düşünmenize neden olan yetersiz özellikleri yüzünden. Ne yazık ki oyunun tam versiyonu bu.

Fatal Abyss, su altında geçen *Wing Commander* ya da değişik bir *Sub Culture* olarak anılabilirdi; ancak bu oyunların ikisinden de çok daha kötü. Tek kişilik oyunu başlatmak için, bir enerji kaynağı yüzünden çekişip duran iki sualtı toplumu olan Eco Systems ve Proteus Tech'ten biriyle bir anlaşma yapıyorsunuz. Sonra da tek başınıza bazı sualtı görevlerine yollanıyorsunuz, bunlar arasında makinalı tüfek yuvalarını patlatmaktan büyük nakliye gemilerini korumaya kadar birçok değişik görev var.

Hangi tarafla anlaşırsanız anlaşın, her seferinde yalnızca üç araç seçebiliyorsunuz. Minik bir Scout, orta boylu bir Fast Attack Vehicle ve heybetli Heavy Attack Vehicle. Bunların birbirinden farklı olmalarını bekliyorsunuz; ama kullanış açısından neredeyse aynılar.



Herhalde *Commander Keen*'den beri bu kadar kötü patlamalar görmemiştiniz. Bu oyun, o zamanlarda çıksaydı belki biraz ilgi toplayabilirdi. Ama bugünkü haliyle, zor...

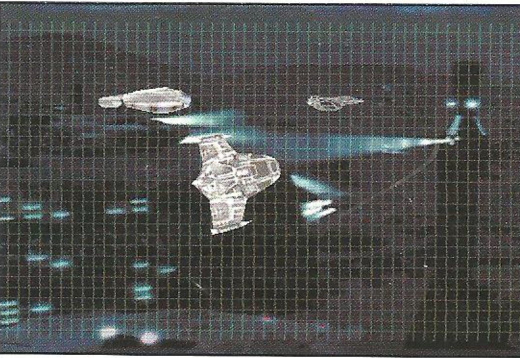
Her zamanki silahlarla donanmış bir durumdasınız: Sınırsız, hızlı ateş eden ve güçsüz bir ana silah ile güçlü ancak sınırlı bir yardımcı silah. Bu yardımcı silahlar arasında güdümlü füzeler, kurusıkı füzeler, mayınlar ve fişekler gibi seçenekleriniz var. Her şey çok standart.

Geminizi donattıktan sonra *Terminal World* ve *Descent* gibi dinozor shooter'ları bile aratacak kadar etkileyicilikten uzak bir sualtı dünyasına dalıyorsunuz. 3D hızlandırma kullansanız bile grafikler az önce sayılan o eski oyunlar ayarında, en azından o oyunlar zevkliydi. Geminizde kullandığınız garip enerji kaynağı sürekli bitiyor ve haritanın çeşitli yerlerine dağılmış olan depolardan tazelemeniz gerekiyor. İlerlemekten ateş etmeye kadar her şey enerjiyle yapıldığı için bir görev boyunca en az iki veya üç kez enerji tazelemeniz lazım. Hasar aldığınızda da dolaylı olarak enerji kaybediyorsunuz: Düşmanlarınız sizi vurdukça kalkanlarınız zayıflıyor. Bunları otomatik doldurma moduna ayarlayabilirsiniz; ancak bunun da belli bir enerji karşılığında yapıldığını herhalde tahmin ediyorsunuz.

İçinde bulunduğunuz sualtı dünyasının yüzeyini hiçbir zaman göremeyeceksiniz. Araçlar belli bir derinliğe göre tasarlanmış ve daha derine ya da daha yukarı çıkacak olursanız geminiz hasar alıyor. Öbür türlü iyice çekilmez bir hale gelecek olan bu oyunda, orijinallik adına gördüğümüz ender özelliklerden biri bu.

Fatal Abyss, 3Dfx kartları desteklemesine destekliyor, ama buna rağmen hiç de iyi görünmüyor. Düşük çözünürlüklü dokular çok büyük parçalardan oluşuyor ve patlamalar da hiç iyi yapılamamış. Aracınızı kontrol etmek ise tam bir ayarlama gerektiriyor, zaten çok hızlı hareket ediyorsunuz ve hareketlerinize yeteri kadar çabuk tepki verilmiyor. Bu yüzden her şeyde bir gecikme payı bırakmanız lazım. Bu terslik, en çok ateş ederken canınızı sıkacak.

Fatal Abyss'te, bir oyunda daha önce (ve daha iyisi) yapılmayan çok az şey var. Hızlı ve zevkli bir aksiyon oyunu arıyorsanız, bu yazıda adı geçen diğer oyunlara bakın. *Fatal Abyss* için para harcamanıza değmez.



Derin sularda savaşmak için yalnızca üç çeşit araç kullanabiliyorsunuz. Hangi tarafta oynarsanız oynayın bu değişmiyor.

PC GAMER SON KARAR

24%

ARTILAR: Derinlik sınırlamaları, her şeyi çok alışılmış olan bu oyundaki tek ilginçlik.

EKSİLER: Direct3D desteği yok (yalnızca 3Dfx); kötü grafikler; sıkıcı ve monoton oynanış tarzı; özensiz kontroller.

SONUÇ: *Fatal Abyss,* adıyla çok uyumlu bir oyun. Gerçekten son derece berbat.

Test Drive 5

TÜRÜ: Arcade yarış **ÜRETİCİ:** Pitbull Syndicate **YAYINCI:** Accolade, (800) 245-7744, *www.accolade.com* **GEREKENLER:** DirectX 6 yüklü Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 150MB hard disk alanı, 4MB Direct3D uyumlu görüntü kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 8MB bellekli 3Dfx tabanlı görüntü kartı, direksiyon ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri; Modem; IPX; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Hizmeti: Hayır; Maksimum oyuncu sayısı: 6

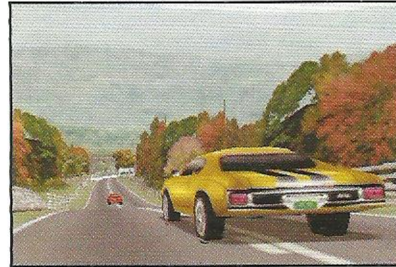
Belki "arcade yarışın kralı" sıfatıyla Need for Speed III'ü tahtından edemeyecek; ama bu yeni Test Drive oyununda da nefes nefese bir kovalamaca var.

Çok eski bir seri olmasına ve sonuncusu heyecanla beklenmesine rağmen *Test Drive 5*, PC oyun dünyasında iyi ya da kötü pek ses getirmedi. Aslında bu biraz garip. *Test Drive 5*, Electronic Arts'ın *Need for Speed III*'ü gibi süslü püslü bir oyun değil; ama yine de oynaması kadar izlemesi de son derece keyifli olan sıkı bir yarış oyunu.

TD5'in en güçlü yanı, hem arabalarının hem de pistlerinin son derece çeşitli olması. Listede Ferrari, Lamborghini ve Mercedes gibi birinci sınıf araba üreticilerini göremeyeceksiniz; ancak yaklaşık 30 yıllık bir geçmişten alınan iki düzine civarı araba ile bu eksiklik fazlasıyla kapatılmış. Daha yeni arabalar arasında Dodge Viper, Saleen Mustang, Corvette, Nissan Skyline, TVR Cervera, Jaguar XKR ve AstonMartin Vantage'in 1998 modelleri ile Camaro Z28'in 1997 modeli de bulunuyor. Bunların yanında "muscle car" hayranları da, 60'ların ve 70'lerin GTO, Charger, Chevelle SS, 'Cuda, Corvette, Camaro ve değişik Mustang'leri ('66 Shelby ve '68 Fastback) gibi rüya arabalarından istediklerini kullanabilecekler. Yeterli başarıyı gösterene kadar kullanamadığımız gizli arabaları da eklediğimizde *TD5*'te, *NFS III*'ten dokuz tane daha fazla araba olduğunu görüyoruz (ancak unutmayalım, EA sitesinden değişik araba modelleri indirmeniz mümkün).



Test Drive 5'te çevrenizin grafikleri inanılmaz. Özellikle de şehirlerde ve kasabalarda.



Kullanabildiğiniz tek görüş açısında ön paneli ve kaputu göremeyince, bir simulasyon değil de tam bir arcade yarışı oynadığınızı anlayacaksınız!



Hız yapanları yakaladıktan sonra ne yapacağınız konusunda kitapçıkta biraz olsun bilgi olsaydı, Cop Chase sizi oldukça eğlendirebilirdi.

Single Race, Cup Mode (arka arkaya geçilen bir grup pist) ve Time Trial gibi standart oyun modlarının yanında *TD5*'te, "drag racing" ve polislerle kovalamaca seçenekleri de bulunuyor (burada deli gibi giden trafik canavarlarını enselemeye çalışıyorsunuz). Ne yazık ki drag racing iki üç seferden sonra baymaya başlıyor (belki de yalnızca tek oyunculu olarak oynanabildiği için), Cop Chase modu ise *NFS III*'tekine oranla son derece sınırlı. Üstelik kitapçıkta, hız yapanları kenara çektiğinizde nasıl tutuklayacağınız bile anlatılmıyor.

Görsel açıdan, bu oyunla muhteşem *NFS III* arasında öyle büyük farklar yok. Şehir pistlerindeki görüntüler gerçekten etkileyici, bunları da son derece ayrıntılı çizimlere ve gerçek 3D olan binalara borçluyuz (ama aynı binalar arka arkaya kullanılmış). Ağır çekimler de inanılmaz; yalnızca bir sürü arabanın şehrin ortasında paldır küldür birbirine girmesini izlerken değil, arabaların kendilerine baktığınızda da küçük dilinizi yutabilirsiniz. Müzikler ise Fear Factory ve Gravity Kills gibi sert metal grupları tarafından hazırlanmış; bunun bir artı mı, yoksa eksi mi olduğu müzik zevkinize bağlı.

Test Drive 5'te de bazı sorunlar var tabii ki. Örneğin araba ayarları dedikleri şey, yalnızca otomatik vites seçimi. Üstelik çoğu zaman, arabaların hızlanmaları arasında gördüğümüz tek fark otomatik vites farkı oluyor. Ses efektleri de biraz zayıf kalmış, ayrıca video benzeri düğmelerin olmaması da Instant Replay bölümünü kötüleştiriyor.

Internet üzerinden oynama imkanı da sunmamasına rağmen, *Test Drive 5*'teki kovalamaca o kadar heyecanlı ki bu sorunlar sizi rahatsız etmeyecek bile. Koleksiyonunuza hangi arcade yarış oyununu katacağınız konusunda kararsız kaldıysanız, bu oyuna kesinlikle göz atmanız lazım. Ama kendinize bir iyilik daha yapın ve *Need for Speed III*'e de göz atın.

PC GAMER SON KARAR

87%

ARTILAR: Gerçek dünyadan alınma pistlerdeki inanılmaz grafikler; olağanüstü görünen arabalar.

EKSİLER: Zayıf ses efektleri; araba ayarlarının olmaması; hız duygusunun yeterince verilememesi.

SONUÇ: Çok zevkli bir oyun; ancak almadan önce demosuna bir bakın.

Tomb Raider III

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Core Design **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 166 (ya da 3D hızlandırıcılı bir P133), 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, DirectX uyumlu ekran ve ses kartları **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium 233, 32MB RAM, 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **MULTı-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Lara, ünlü aksiyon-macera serisinin bu son oyunuyla tekrar karşımızda. Ama artık ilginçliğini yitirmeye başlıyor.

Lara, artık kırışık giderici kremler kullanmayı düşünsen iyi olur. Yaşını göstermeye başladın.

Aslında bu tamamen doğru değil. *Tomb Raider III*'te Lara yine büyüleyici görünüyor. Ancak oyunun motoru artık yolun sonuna gelmiş.

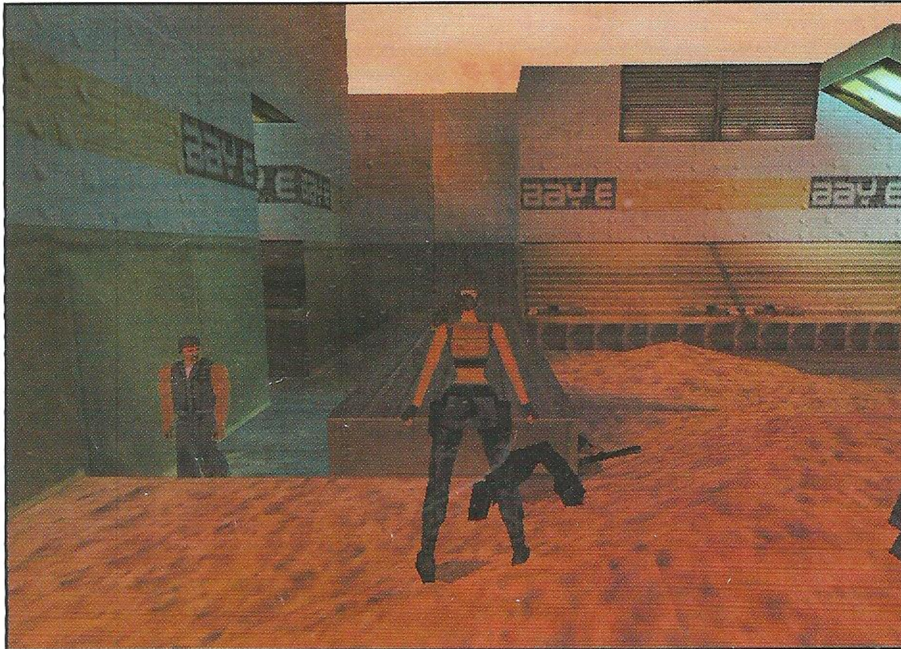
İsterseniz *Tomb Raider* ilk çıktığından bu yana oyun endüstrisinde yaşanan değişmelere bir göz atalım: *Quake*'in saltanatı *Quake II* tarafından yıkıldı daha sonra da *Unreal* ve *Half-Life* gibi şaheserler çıkarak ortalığı darmaduman ettiler. 3D hızlandırıcılar sayesinde inanılmaz grafikler alışıldık hale geldi ve birçok farklı türde oyun (mesela *Forsaken, NFL Blitz ve Falcon 4.0*) bu teknolojiyi kullandı. Aksiyon/macera oyunlarında gerçekçilik büyük yer tutmaya başladı: *Half-Life*'taki olağanüstü mekanlara ve hatalı ancak saygıya değer bir oyun olan *Trespasser*'daki modellemelere bakarsanız anlayacaksınız. *Tomb Raider* serisi bir zamanlar üçüncü kişi perspektifli oyunlarda ilk akla gelen isimlerden olsa da, inanılmaz *Heretic II* ve yakında çıkacak olan *Indiana Jones* ve *the Infernal Machine* gibi oyunların yanında pek sivrilemiyor.

Heyecanla beklenen *Tomb Raider II*, istenilen yankıyı uyandırmayınca Eidos'un bir dahaki sefere çok ilginç numaralar yapacağını düşünmüştük. Büyük ihtimalle yeni bir motorla desteklenecek, kamera yönetimi iyileştirilecek, bilmeceler daha akla yatkın olacak ve kontroller rahatlayacaktı, öyle değil mi?

Değil.

Tomb Raider III, diğerleri ile aynı motoru kullanıyor. Biraz canlılık katmak amacıyla ufak tefek değişiklikler yapılmış; ancak yeni bir şey yok. *TR2* için yaptığımız iyi ve kötü eleştiriler, *TR3* için de aynen geçerli; ancak hepinizin tahmin ettiği gibi bu da yeni bir kötü eleştiri demek. Öyle görünüyor ki tasarımcılar, ilk iki oyunda yaptıkları hatalardan hiç mi hiç ders almamışlar.

Yeni *Tomb Raider*'da da Lara yine her zamanki numaralarını yapıyor; dünyayı dolaşıyor, tarihi kalıntılar arasındaki mağaraları araştırıyor, yoluna çıkan



Gerçek şu: Silahları olmadan Lara bir hiç! Area 51 bölümündeki askeri hapishaneden kaçış sırasında silahsız kalan Lara, gardiyanlarla uğraşmaları için tutuklulara güvenmek zorunda.

Eski Köye YENİ Adetler

Lara için şu anda kullanılan oyun motoru artık iyice eskimiş olabilir; ama bu, yeni oyunda birkaç değişik hareket yapmasına engel değil.



Lara'nın asılıp çeşitli numaralar yapabileceği yüzeyler için gözünüzü dört açın. Ancak sakın "action" tuşunu bırakmayın; Lara tavandan sarkar vaziyette ilerlemeye çalıştığı zaman genellikle altında ölümcül tehlikeler bulunuyor.



Lara, engellerin altından geçebilmek için istediğiniz zaman emekleme pozisyonuna geçebiliyor. Böylece kötü adamlardan saklanabilir ve hatta mutfak taşlarını bile temizleyebilir (şaka şaka!).



Son görüşmemizden beri Lara oldukça fazla antrenman yapmış gibi görünüyor. Etrafı düşmanlardan temizlemek için her zamankinden hızlı davranması gerektiğinde, birdenbire çok hızlanabiliyor. Bu durum ancak birkaç saniye sürüyor ve ekranın sağ üst kısmında yeşil bir çizgiyle gösteriliyor.

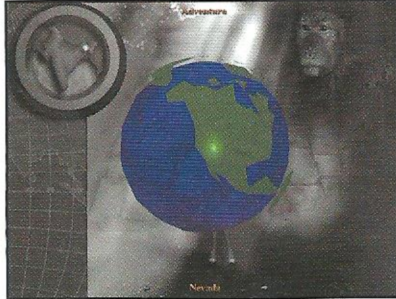
nesli tükenmek üzere olan hayvanları acımasızca öldürüyor vs. Bu kez bir meteor tarafından Antarktika'ya düşürülen ve Charles Darwin'in emekleri ile bütün kıtalara yayılmış olan bir kristali arıyor. Oyunun konusu, oynanışından çok daha akla yatkın ve sürükleyici. *TR3*, grafik macera türünde olsaydı çok daha iyi olurdu.

Yolculuğunuz Afrika'da, önceki oyunları oynayan birine son derece tanıdık gelecek olan *Indiana Jones* benzeri bir mekanda başlıyor: Tarihi yeraltı mağaraları ve üzerinize yuvarlanan kayalar. Neyse ki buraları geçtikten sonra oyun biraz zevklenmeye başlıyor.

Bir sonraki adımda nereye gidebileceğinizi kendiniz belirleyebiliyorsunuz: Londra'nın caddeleri, çatıları ve metroları; Area 51 adıyla bilinen gizli askeri üs ya da Güney Pasifik'teki egzotik bir ada. Bu bölümlerdeki meteor kalıntılarını topladıktan sonra nihayet Antarktika'ya ulaşıyorsunuz.

Bu mekanlardan her birinde birkaç büyük bölüm bulunuyor. Bu oyunu oynayıp bitirmek oldukça uzun zamanınızı alacak, özellikle de elinizde tam çözümü yoksa. Çok sık bir şekilde geri dönüp oyuna en son kaydettiğiniz yerden devam etmeye hazır olun: Oyun her zamankinden daha zor ve bilmeceler de akla mantığa sığmayan şeyler. Bu oyunda, *Quake*'lerin ikisinin toplamından bile daha fazla düğme ve kol arayacaksınız. Daha da kötüsü, bir kolu çektiğinizde ya da düğmeye bastığınızda olan şeyi anlamak için oldukça ilerlemeniz gerekebiliyor. Mesela hapishanenin mutfağındaki ocağın kapağını açan düğme nasıl olur da havalandırma boşluğuna gizlenmiş olur? Peki hangi akıllı, yalnızca minicik patikalarla çıkabildiğiniz tepe yamaçlarına bir düğme yerleştirir? Hile yapmadan bir bölümü bitirebilmek, insana gayet olağan bir şeyden çok bir zafer duygusu veriyor.

TR3'ün grafikleri, şu anda piyasadaki oyunlarla karşılaştırılınca vasat kalıyor. Reklamlarında söylenenlere sakın kanmayın, *TR3*'te hala daha o eski kare



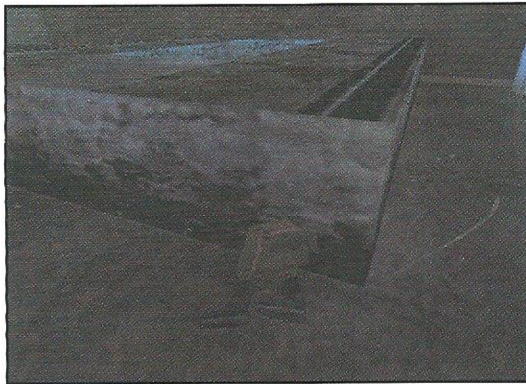
***Tomb Raider III*'te Lara'nın maceraları tamamen doğrusal değil; oyunun ilk bölümünü tamamladıktan sonra önünüzdeki üç farklı bölümü hangi sırayla oynayacağınızı kendiniz belirliyorsunuz.**

kare görünüm var. Aydınlatma ve saydamlık efektleri ile bir atmosfer yaratılmış olsa da, genel olarak çok iyi değil. Kamera yönetimini geliştirmek için hiçbir şey yapılmamış, yani *Tomb Raider II*'nin en önemli sorunları olduğu gibi duruyor: Zorlu atlayışlar yaparken yine yanlış yöne bakmak zorunda kalacak ve göremediğiniz düşmanlara ateş edeceksiniz. Hadi ama, *Space Bunnies Must Die*'daki üçüncü kişi kamerası bile bu oyundakinden çok daha iyiydi!

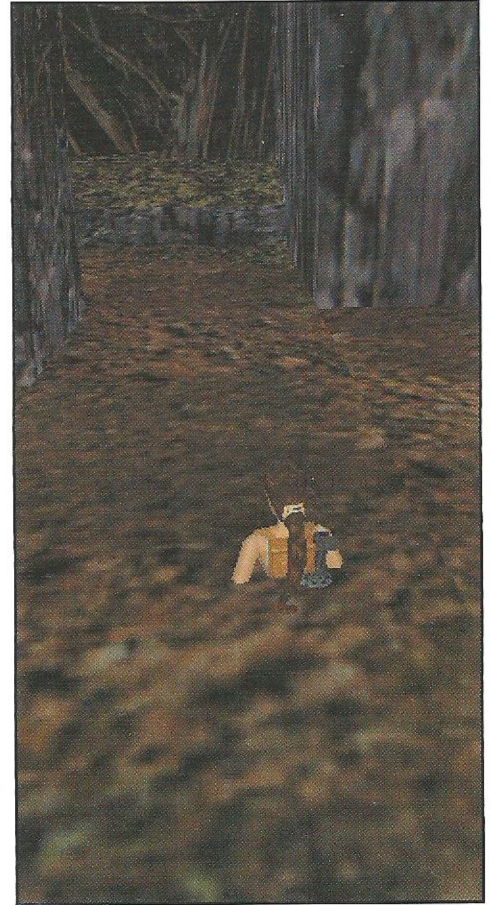
Yine bir önceki oyunda olduğu gibi, bazı bölümleri bitirebilmek için Lara bir sürü değişik aracın başına geçmek zorunda kalıyor. Başlarda dört tekerlekli bir araçla yeraltı tünellerinde ilerliyor sonraları ise bir tekne ve bir kayak kullanıyor. Bunlar oyunun en zevkli yerleri; araçların verdiği duygu üzerinde çok uğraşıldığı ortada, kontroller de Lara yürürken olduğundan çok daha düzgün. Belki de *Lara Croft's Speedboat Racing* diye bir oyun yapsalar iyi olur.

Lara'yı kontrol etmekten söz etmişken: Bölümler, ilk iki oyundaki gibi Lara'nın hareketlerindeki sınırlamaları örtbas edecek şekilde tasarlanmamış. Dar patikalardan, ince koridorlardan ve aniden önünüze çıkan tuzaklardan kaçınmak, ustalık ve sağlam refleksler gerektiriyor. Önceki *Tomb Raider*'larda böyle değildi. Aslına bakılırsa bu oyunda daha da kötü olmuş. Yana adım atma ve yerde yuvarlanma hareketleri değiştirilmiş, yani önceki oyunlarda alıştığınız şekilde oynayamama riski var.

Örnek verelim: Lara'nın dar ve yokuş aşağı bir koridorda koştuğu bir yer var, hemen arkasından da bir kaya yuvarlanıyor (aslında bu gibi yerlerden yaklaşık 20 tane var). Buradakinde kayadan kaçmanın yolu, koridorun sonuna kadar koşmak ve sağdaki küçük bir oyuğa gizlenmek. Ne yapılması gerektiği apaçık ortadaydı, yine de bu yeri yaklaşık on kez oynamak zorunda kaldım. Bunun nedeni de şu; *TR3*'te Lara'ya koşma yeteneği kazandırılmış olsa da, eğilmeden önce tamamen duruyor. O küçük boşluğa girmek mucize gibi bir şey, üstelik oyundaki en basit tuzaklardan biriydi bu.



Başka yeni tehlikelerin yanında Lara, *Tomb Raider III*'te hayatta kalmak için bataklıklardan da kurtulmak zorunda.



Oyun motoru bir kez daha düzenlemelerden geçmiş; ama baştaki sorunların birçoğu olduğu gibi duruyor. Burada da gördüğünüz gibi 3D sorunları hala tam olarak giderilememiş.

Oyundaki özensiz tasarımın ve modası geçmiş teknolojinin bir tek açıklaması olabilir: Öyle görünüyor ki *Tomb Raider* serisinin adından yararlanmak isteyen programcılar, kaliteye gereken önemi vermeden para kazanmak istiyorlar. Ancak oyuncular, ikinci sınıf ve üzerinde pek bir emek sarfedilmemiş bir oyunu piyasaya sürmenin doğru olmadığını belli ederlerse (tabii ki bu, oyunu raflarda bırakarak mümkün olur), belki *Tomb Raider IV*'te yaratıcı ve ilginç şeylerle karşılaşabiliriz. Öte yandan belki de *Tomb Raider IV* diye bir şey olmamalı...

PC GAMER SON KARAR

49%

ARTILAR: Yeni hareketler, araçlar ve ilginç hikaye.

EKSİLER: Kötü grafikler; zayıf kamera kontrolü; anlamsız bilmeceler; zor kontroller ve gereğinden fazla bir zorluk derecesi.

SONUÇ: Eidos ve Core'un Lara'yı yeniden yaratmaları için zaman geldi de geçiyor bile.

Populous: The Beginning

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Bullfrog **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 133, 16MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 100MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium 200, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8+; Seri: 2 oyuncu; IPX: 2-4 oyuncu; TCP/IP: 2-4 oyuncu; Çoğaltılabilir: Hayır; Maksimum oyuncu sayısı: 4

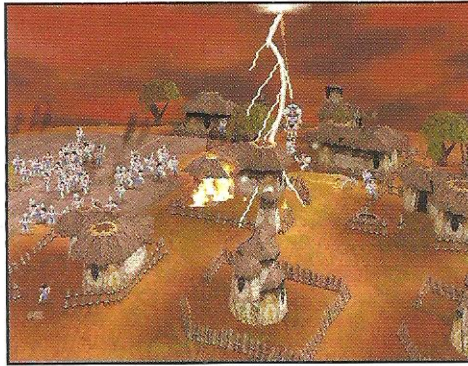
Bullfrog'un bu klasikleşmiş tanrıcılık oyununun devamı, yarı strateji yarı 3D aksiyon oyunu. Ama ikisinde de pek başarılı değil.

Bullfrog'un *Populous* ve *Populous II* oyunlarını hatırlayanlar, *Populous: The Beginning* ile şok geçirecekler. Bu yeni oyun, inançsızları hüküm altına almaya çalışan ve bunun için doğaüstü güçleri ni kullanan bir tanrıyı canlandırdığınız ilk ikisine hiç benzemiyor.

Ancak Bullfrog, klasik formülden uzaklaşarak daha özgün bir şey yaratmış. Ne yazık ki bu yeni oyun, öncekilerden daha az tatmin edici. Sanki *Populous*'un devamını yapmak için yola çıkmış da yanlışlıkla *Magic Carpet 2*'de son bulmuş, yolda da *Dungeon Keeper*'a uğramışlar gibi olmuş. Eğer bu karışımın kolay olmayacağını düşünüyorsanız... haklısınız.

İlk bakışta *Populous: The Beginning*, yepyeni bir 3D motoru ile güçlendirilmiş standart bir Populous oyunu gibi görünüyor. Ancak kazın ayağı öyle değil. Evet, ilk iki oyundaki önemli bazı özellikler burada da var. Bir ton harika büyünüz var, adamlarınız var ve mekanı istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ama bu sefer dağın tepesinde duran ve haşmetinden herkesin titrediği bir tanrı olmak yerine Shaman adlı bir karaktersiniz. Size tapanları etki altına almak yerine, onları bizzat savaşa sokuyor ve hareketlerini kontrol ediyorsunuz, hem de real-time strateji tarzında...

The Shaman (bu arada kendisi dişidir), oyundaki esas karakteri oluşturuyor; ama köşesinde oturan bir tanrı değil, etrafa dehşet saçan bir savaşçı rolünde. Tanrı olma emeline ulaşabilmek için bir dizi senaryoyu tamamlayarak evreni fethetmek ve kendisini kanıtlamak zorunda. Her senaryonun başında, kahramanımız Shaman ve Reincarnation Circle içinde bir grup adamla başlıyorsunuz ve olaylar aynı şekilde gelişiyor. Adamlarınızın sayısını arttırmalı, onları eğitmeli ve haritadaki diğer Shaman'ları öldürmelisiniz. Bunu yapmanın birkaç yolu var, ancak temel yöntem çok az değişiyor. Zaten asıl sorun da bu...

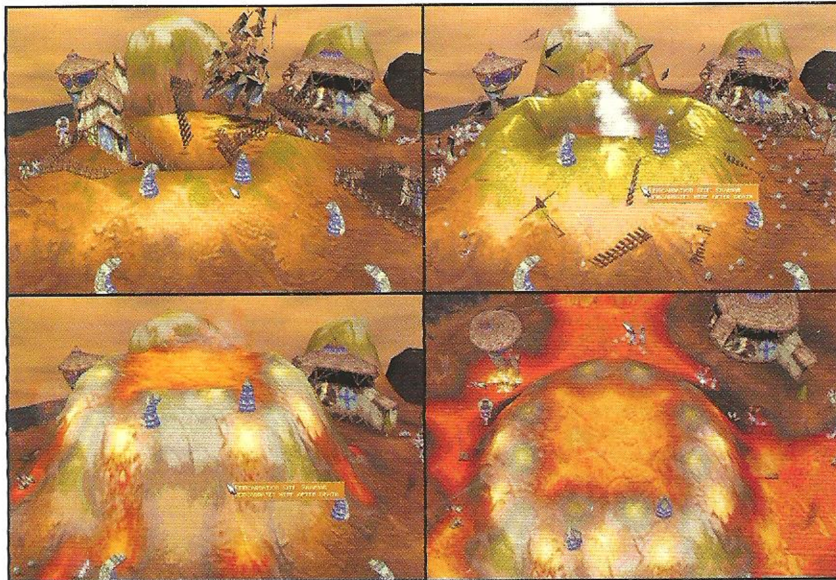


Şimşek büyüsü sayesinde *Populous: The Beginning*'in fazlasıyla basmakalıp olan bir yönü biraz ilginçleşmiş: Bir dolu adamı gruplamak ve kuvvetle saldırmak.

Kampanyalarda, belli gezegenleri sırasıyla ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bu dünyalar oldukça küçükler; her görevden önce de o gezegendeki önemli noktaları ve amaçlarınızı anlatan bir açıklama kısmı var. Buradaki manzaralar canlı renkli ve oldukça ayrıntılı biçimde üç boyutlu olarak hazırlanmış. Dağlar, okyanuslar, ağaçlar, çeşitli yapılar ve adamlarla dopdolu bir görünüm sergiliyor. Görüntüyü yaklaştırıp uzaklaştırabiliyor, herhangi bir yöne doğru çevirebiliyor ve basit klavye komutlarıyla bütün gezegeni dolaşabiliyorsunuz. Oyun Bullfrog'un *Magic Carpet*'ına oldukça benziyor; ancak üç boyut, gerçekten orada olduğunuz hissini vermek için değil de, yalnızca oyun dünyasını render etmek için kullanılmış. Hareketin kilit noktası olan karakterler, yalnızca etrafta koşuşturup duran adamcıklar.

Her görevin başında atılan kısa tur, yalnızca size görevin amaçlarını ve önemli noktalarını anlatmakla kalmıyor, aynı zamanda her bir savaşı nasıl çözeceğinizi de açıklıyor (ve belli bir çözüm her zaman var; yalnızca sakin sakin stratejik planlar yapmakla işi beceremiyorsunuz). Öncelikle, temel adamlarınız olan The Brave'i eğiterek Warrior veya Priest yapmalısınız (bütün oyunda savaş yeteneği olan yalnızca bu iki karakter var). Brave'ler odun toplayabiliyor ve bina kurabiliyorlar. Onları bir kulübeye yerleştirdiğinde ise yeni Brave'ler üretiyorlar. Kurabildikleri binalar arasında Warrior Hut (savaşçı eğitmek için), Temple (rahip eğitmek için), Guard Tower (daha iyi savunma için), Fire Warrior Hut (savaşçılarınızı Fire Warrior haline dönüştürür), Spy Hut (casus eğitmek için), Balloon Hut (sıcak havayla uçan balonlar üretmek için) ve Boat Hut (tekne yapmak için) bulunuyor.

Binalar ve birimler yaklaşık olarak bunlardan ibaret. Warrior'lar ve Fire Warrior'larla savaşıyor, kahinler sayesinde düşmanınızdan adam çalıyorsunuz. Casuslarınız ise düşmanın kılığına bürünerek binaları sabote ediyorlar. Bu adamlardan herhangi birini karşıdan karşıya



Bu resimler, Shaman'ın bir sürü büyüsünden biri olan Volcano büyüsünün inanılmaz gücünü gösteriyor. Shaman'ın Reincarnation Center binasında yapılan bu büyü, bütün çevresini yerle bir ediyor; ancak oldukça da fazla Mana harcıyor.



Minik Brave'ler krallığınızın kalbini oluşturuyor. Bunlar köyler kurabiliyor, yeni Brave' ler üretebiliyor ve savaşçı olmak üzere eğitilebiliyorlar.



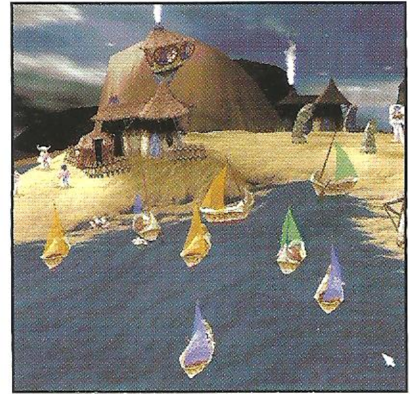
Angel of Death büyüsü, oyunun başlarında sizin adamlarınıza yapılıyor. Ne yazık ki, birçok görev tamamlamadan bu güçlü büyüyü kendi sepetinize atamıyorsunuz.

geçirmek için teknelere ya da dağları aşmak üzere balonlara bindirebilirsiniz. İlginç özellik olarak yalnızca balonlardan aşağı ateş yağdırmak bulunuyor.

Adamlarınızı kolay kontrol etmeniz için hazırlanan arayüz oldukça iyi tasarlanmış; adamlarınız menü çubuğunda yanlarında bir sayıyla gösteriliyor. İstediğiniz birimden bir tane seçmek için onun simgesine, 5 tane seçmek için Ctrl ile birlikte simgesine ve bütün hepsini seçmek için de Shift ile birlikte simgesine basmanız gerekiyor. Bu yöntemle farklı birimlerden oluşmuş koca bir ordu kurabilir sonra da gitmelerini istediğiniz yere tıklayarak hepsini birden oraya yollayabilirsiniz.

Çevrenizde, Shaman veya rahipleriniz giderek dua ettikleri zaman çeşitli bonuslarla büyüler veren özel binalar ve yapılar bulunuyor. Totemler özel saldırı şekilleri kazandırıyor ya da bazen belli olaylara sebep oluyorlar (mesela su üstündeki bir köprünün kalkması gibi). Düşman bölgesinde rastlayacağınız Vault of Knowledge ise Shaman'a, rakiplerinizde olan ancak sizin sahip olmadığınız özel bilgiler veriyor (bu genellikle bir büyü oluyor). Bazı büyüler yalnızca tek kişilik görevlerde çıkıyor; diğerleri ise oyun boyunca listenizde duruyor. Adamlarınız mutlu ve üretken olurlarsa (yani mesela odun toplamak, çalışmak, bina kurmak ya da adam üretmek gibi işlerle meşgullerse), büyü yapmak için gerekli olan Mana'nız artıyor. Her büyü için büyü doldurmayı açıp kapatabiliyorsunuz, mesela o görevde yalnızca şimşek büyüsüne ihtiyacınız olduğunu biliyorsanız, gereksiz yere diğer büyüleri doldurmamak için kapatmanız mümkün.

Sonuçta elimizde, şirin birimleri ve binaları ile düzgün bir grafik motoru olan bir real-time strateji oyunu var. Taktik olarak *Populous: The Beginning,* rakibinizden daha güçlü bir ordu kurup onu ezmenin ötesine geçmiyor, ama büyüler işe biraz renk katmış. Birkaç görevde bu alışılmış "önce güçlen, sonra saldır" formülü terk ediliyor. Örneğin zaman sınırlaması getiriliyor ya da her tarafı ele geçirmekten farklı amaçlarınız oluyor. Ama biraz zaman geçtikten sonra görevler son derece monoton ve oldukça kolay gelmeye başlıyor. Görsel açıdan etkileyici bazı özelliklerine ve toprak ele geçirmeyle büyüler arasında kurduğu güzel dengeye rağmen *Populous: The Beginning,* önceki iki oyunun adına hiç de yakışmayan bir hayalkırıklığı.



Tabii ki cephaneliğinizde birkaç tekne de bulunuyor, ama bunlar genellikle taşıma tekneleri ve tek yaradıkları iş, sizi köprü yapma zahmetinden kurtarmak.

Sana Büyü Yaptım!

Populous'ta birim çeşidi az olduğu için Shaman'ınızın büyüleri oldukça ilginç gelecek. Bu büyüler, düşmanın üzerine ölüm kusmaktan yer şekillerini değiştirmeye kadar her şeyi yapıyorlar.

Blast: Yoluna çıkan her şeyi, ister dost olsun ister düşman, yakıp yıkan ve yaralayan bildiğimiz patlama dalgası.

Swarm: Düşmanı kovalayıp sonunda sokan arı benzeri bir böcek sürüsü yaratır.

Convert: Adalar, kendi işleriyle ilgilenen tarafsız "vahşi adamlarla" dolu. Bu büyü sayesinde belli bir menzildeki bütün vahşi adamlar sizin tarafınıza geçecek.

Lightning: Menzilindeki her şeye ciddi hasar veren güçlü bir şimşek dalgası yaratır. Birçok birimi öldürür ve binalara oldukça fazla zarar verir.

Swamp: Zemini, basacak kadar aptal olanların hemen yutulduğu bir bataklığa çevirir. Bir seferde on taneye kadar düşman adamını yutabilir.

Land Bridge: Adaları birbirine bağlamak amacıyla okyanusun dibinden toprak çıkararak köprü kurar.

Rain of Fire: Yağmuru ateş toplarına çevirir ve önüne çıkan her şeyi kavurur.

Volcano: Düşman toprağından büyük bir parçayı alır ve koskoca bir yanardağa dönüştürür, binaları ve birimleri de yutar. İyi hasar verir; ama oldukça da pahalı.

Tornado: Binaları kağıt gibi yırtan ve adamları havalarda uçuran bir hortum yaratır. Aman dikkatli kullanın!

Angel of Death: Düşmana haddini bildiren dev gibi bir şeytan çağırır. Katliam için en uygun büyü.

PC GAMER SON KARAR

70%

ARTILAR: Vahşi ve sürekli değişen oyun dünyası; büyüler ve bonus efektleri oldukça ilginç

EKSİLER: Görevler bilmece gibi; sınırlı birimler yüzünden normal bir RTS gibi olmuş.

SONUÇ: Bakması ve oynaması oldukça zevkli, ama görevler monoton ve çok da zor değil.

NHRA Drag Racing

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Tantrum **YAYINCI:** Mind Magic, (800) 762-6443, *www.mindmagic.com* **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 133, 16MB RAM, 2X CD-ROM sürücüsü, 150MB hard disk alanı, DirectX uyumlu ses kartı, 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **ÖNERİLEN:** Pentium II 233, 64MB RAM, joystick ya da direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

National Hot Rod Association tarafından resmi olarak desteklenmesine rağmen bu tür simulasyonlar arasında en tepeye çıkamayan bir oyun.

Birkaç ay önce masamızın üstünde Bethesda'nın *Burnout* oyununu bulduğumuzda, bir drag racing oyununun bu kadar zevkli olabileceğini hiç düşünmemiştik. Dümdüz bir pist boyunca birkaç yüz metre gitmek ne kadar zevkli olabilirdi ki?

Gayet zevkli oluyormuş; ama asıl iş garajda: Yol tutuşu ve amortisörlerinin yanı sıra inanılmaz güçlü bir motora sahip olan bu arabalar arasında en iyisine sahip olmak ve ona gözünüz gibi bakmak, şaşırtıcı biçimde bağımlılık yaratıyor. Yarışın kendisi ise bu durumda önemini biraz yitiriyor ve mühendislik harikası aracınızı denediğiniz bir alan olup çıkıyor.

İşte tüm bunlar, *Burnout*'un başarısını ve Mind Magic'in son drag racing oyunu *NHRA Drag Racing*'in zayıf yönlerini gözler önüne seriyor. National Hot Rod Association'ın sponsorluğunu yaptığı *NHRA*, çok güzel görünen ve oynaması zevkli bir oyun; ama Bethesda'nın oyunundaki o duyguyu veremiyor.

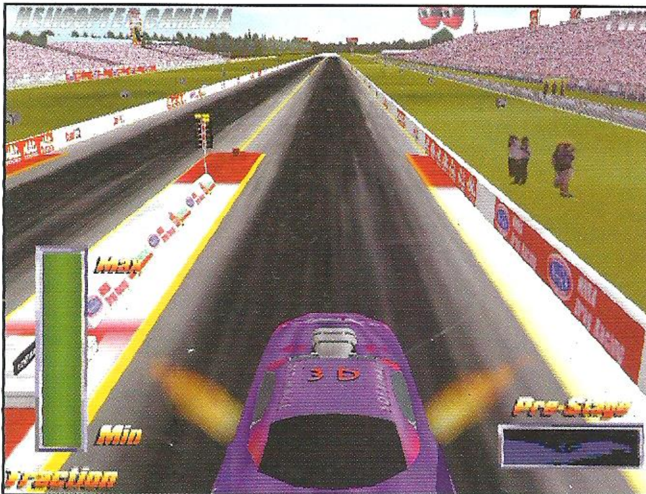
NHRA'de iyi bir simulasyondan bekleyebileceğiniz herşey var: Alıştırma turları atabiliyor, tek bir yarışta veya bütün sezon boyunca mücadele edebiliyorsunuz (funny car'lar ve top-fuel türü arabalardan istediğinizi seçebilirsiniz). Funny car denen arabalar, normalden biraz daha büyük kasalı ve dehşet motorlara sahip canavarlar. Top-fuel türü arabalar ise hani şu upuzun ve incecik kasanın ön tarafında bisiklet tekerleği gibi küçücük iki tekerleği olan araçlar (ancak paraşütle durabiliyorlar!). Oyunda üç farklı zorluk düzeyi var. En basitinde size yalnızca direksiyonu çevirmek düşüyor. En zorda ise arabanızın motoruyla, vitesleriyle ve şasisiyle uğraşıyorsunuz. İlginç bir özellik; düşük ve orta zorluk düzeylerinde arabanızın ayarlarını yapması için bir adam seçmeniz gerekiyor. Bu seçim sırasında gerçek *NHRA* çalışanlarının kısa biyografilerini okuyup dilediğinizi işe alabiliyorsunuz.



Arabanızı yoldaki en hızlı araç haline getirmek üzere pit'te ayarlarını değiştiriyorsunuz; ancak çok kısıtlı bir şekilde.

Garajdaki amacınız, yüksek motor gücü ile onu kaldıracak olan doğru aletler arasında hassas bir denge yakalamak. Mesela yetersiz bir vites sistemi ile gereğinden fazla motor gücü kullanırsanız lastikleriniz patinaj yapar; gereğinden az kullanırsanız da rakibiniz sizi geçer gider.

Peki *NHRA*'in ne sorunu var? En büyük sorun, arabanızı ayarlama işinin gereğinden fazla basitleştirilmiş olması. Kavrama süresi, silindir basıncı veya yakıtınızdaki nitrometan miktarını belirlemek için topu topu sekiz tanecik kayan düğme kullanıyorsunuz. Tantrum, en acemi oyuncuların en yüksek zorlukta bile oyuna ısınmada yaşadıkları kolaylık ve anlaşılması kolay olan kitapçık sayesinde alkışı hak ediyor. Pit'lerde birkaç saatinizi geçirirseniz deli gibi giden bir canavara sahip olabiliyorsunuz; ama o zamana kadar da oyun zaten tükenmiş oluyor. Daha fazla ve gerçekçi ayarın bulunduğu bir uzman modu konulsaydı, oyunun ömrü çok daha uzun olurdu.



Yarış oldukça gerçekçi yapılmış. Lastikleri ısıtmak için motoru bağırttığınız ve seyircileri gaza getirdiğiniz bir hazırlık aşamasını bile düşünmüşler.

Yarışa, arabanızın ayarlarından daha fazla önem verildiği bir gerçek. Neyse ki yarışlarda her şey yolunda gidiyor; grafikler, ses efektleri ve iyi tepki veren kontroller gayet başarılı. Dahası, zeminin sıcaklığı ve pistin yüksekliği de yol koşullarını çok gerçekçi bir şekilde etkiliyor.

Mükemmel hazırlanmış dinamik kamera yönetimi sayesinde olan biteni rahatlıkla izleyebiliyorsunuz. Her yarışta dört farklı kamera kullanılıyor ve herbirinin de yedi zoom seviyesi var. Yarış bittikten sonra tekrarları izlerken bunların dördünden de görüntü alabiliyorsunuz. Ancak tekrarlardaki arayüz biraz eksik kalmış, sadece play ve pause tuşları var. İleri geri sarma ve özellikle de ağır çekim olsaydı çok daha iyi olurdu.

Herhalde en büyük hayalkırıklığı, oyunun çok oyunculu olarak oynanamaması. Arabanızı istediğiniz gibi şekillendiriyor, istediğiniz kadar alıştırma yapabiliyor ama *Burnout*'ta olduğu gibi kendinizi diğer kişilere karşı kanıtlayamıyorsunuz.

Yarışların pit'lerde kazanılıp kaybedildiği söylenir. *NHRA Drag Racing* genel olarak düzgün bir oyun; ancak arabaların ayarlarındaki ayrıntı eksikliği yüzünden *Burnout*'un gerisinde kalıyor. Fanatik *NHRA* hayranları ve drag racing'e ilgi duyan teknoloji delileri (böyle insanlar mevcut mu ki?) bu oyundan hoşlanabilir; ama gerçek sürücüler birkaç saatten sonra sıkılacaklar.

PC GAMER SON KARAR

70%

ARTILAR: Güzel grafikler; mükemmel yarış arayüzü.

EKSİLER: Çok basit olan ayarlar oyunun çekiciliğini ve ömrünü alıp götürüyor; multi-player seçenekleri yok.

SONUÇ: Drag racing ile ciddi olarak ilgileniyorsanız başka yere bakın.

O.D.T.

TÜRÜ: Aksiyon/macera **ÜRETİCİ:** FDI French Studio **YAYINCI:** Psygnosis, (650) 655-8000, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98, Pentium 120, 4X CD-ROM sürücüsü, 16MB RAM (3D hızlandırıcı ile) ya da 24MB RAM (yazılım hızlandırması ile), 2MB hard disk yeri, DirectSound uyumlu ses kartı, 1MB görüntü kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 8x CD-ROM sürücüsü, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, 3Dfx ya da AGP görüntü kartı, Sound Blaster 16 ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Tomb Raider ve _Alone in the Dark_ gibi klasik oyunları hatırlatan _O.D.T._, kötü kontrolleri ve monoton oynanışı yüzünden vasat olarak anılmaya mahkum.

Tomb Raider'a biraz olsun benzeyen bir oyun tasarlamakla uğraşanlara küçük bir öneri: Başka hiçbir şeyi beceremeseniz bile en azından kontrol sistemini mükemmel yapın. Bu küçük tezimin doğruluğunu kanıtlamak istiyorsanız *Escape...Or Die Trying*, ya da kısa adıyla *O.D.T.* ile biraz zaman geçirmeniz yeterli.

Diğer pekçok aksiyon oyununun aksine *O.D.T.*, doğru dürüst gelişip oyuna iyi bir şekilde sokulsaydı çok etkileyici olabilecek bir hikayeye sahip. Ölümcül vebadan kırılan hayal ürünü bir dünyada geçen oyunda, hastalığın yayılmasını önlemek için yola çıkan ve bilinmeyen bir yere çakılan balon benzeri bir araçtaki dört kişilik ekibin bir elemanısınız. Balona yakıt bulmak için çıktığınız kısa keşif gezisinden döndüğünüzde kaptanın, hastalığın durdurulması için tek umut olan bir inciyle birlikte kayıplara karıştığını görüyorsunuz.

Ancak bu noktadan itibaren hikaye, her bölümün başında gösterilen ve eskiyi hatırlama biçiminde olan videolardan ileri gidemiyor. Kaptanımız, hapisten kaçmalarla ve inciyle onun yok edilmesini isteyen düşmanların gizemiyle dolu heyecanlı bir macera sürerken siz, gaz şişeleri, sihirli kristal parçaları ve tabii ki bir sonraki bölüme geçmek için gerekli olan anahtarları aramakla geçen bir avda sürünüyorsunuz. Yani hikayenin gelişimini izleyebiliyorsunuz, ama onun bir parçası değilsiniz.

O.D.T.'de aralarında Lara benzeri bir hatunun ve tepesinde bir kuş dolanan bir rahibin de olduğu (kuşun sıkışıp tuvalete gitmesi için dua ettim, ama olmadı) dört karakterden biriyle oynamanıza izin verilerek, standart üçüncü kişi perspektifli savaş ve araştırma formülü canlandırılmaya çalışılmış. Ayrıca karakterlerinizin öğrenebileceği toplam 16 büyü var ve bunlar sağlığınızı yerine getirmekten düşmanı buzdan bir kalıp içine hapsetmeye kadar birçok işe yarıyor.

Ancak birden fazla karakterin ve büyülerin getirdiği zevk, birçok üçüncü kişi perspektifli oyun ile aynı kaderi paylaşan bir kontrol sistemi yüzünden kaybolup gidiyor: Ne olup bittiğini görmek son derece zor. Kamera açısı, karakterinizi görüntüde tutmak için sürekli değişip duruyor ve siz de duvarlara çarpıyor, basit hedefleri kaçırarak cephane harcıyor, sık sık ölümle burun buruna geliyorsunuz. Mouse desteğinin olmaması yüzünden etrafa bakabilmek için tek çareniz silah çekmek, bu sefer de hareket edemiyorsunuz. Aşağı eğilip yer seviyesindeki bir açıklıktan bomba mı atmak istiyorsunuz? İmkansız, çünkü eğilmiş durumdayken bir şey atamıyorsunuz. Neyse ki düşmanlarınız fazlasıyla salak, yanınızda sürekli ateş edebilmeye yeterli cephane alırsanız zafere ulaşmamanız için hiçbir neden yok.

İtiraf etmeliyim ki birkaç sıkıcı saat geçirdikten sonra hareketlere ve savaş stiline alıştım; ama tam bundan hoşlanmaya başlayacakken *O.D.T.*'nin platform oyunu benzeri özellikleri gözüme çarptı ve sinirlerim bir kez daha tepeme fırladı. Bazı atlayışlar bile kafayı yemenize neden olabilir. Üstelik atari makinalarındakine benzer bir "save point" sistemi bulunuyor, yani oyunu istediğiniz zaman istediğiniz kadar kaydedemiyorsunuz. Bu yüzden *O.D.T.*'yi oynarsanız bile aynı yerlerden tekrar tekrar geçmeyi göze almanız gerekiyor, bazen bir power-up gibi değersiz bir şey için bile.



Buradaki düşmanlarınız yeterince korkunç görünüyor; ancak aslında kütük kadar akılsızlar ve çok kolay hedef teşkil ediyorlar.



Çok amaçlı tabancanızı iyon kurşunlarıyla doldurduğunuz zaman tek atışta birkaç düşmanı rahatlıkla haklayabiliyorsunuz.



Çıkışa ulaşmak için kutuları belli yerlere koymanız gereken bunun gibi basit bilmecelerde, oyunun kötü kontrol sistemi o kadar da sorun olmuyor.

O.D.T.'nin yapımcısı FDI French Studio, sizi kaptan yerine koyup *Alone in the Dark* türü bir aksiyon/macera oyunu yapsaydı, kontrollerin kötülüğü basit bir can sıkıntısından daha öteye gidebilirdi. Ama hikaye de yeteri kadar güçlü değil, bu yüzden basit bir *Tomb Raider* kopyasıyla karşı karşıyayız, hem de vasat bir kopyasıyla...

PC GAMER SON KARAR

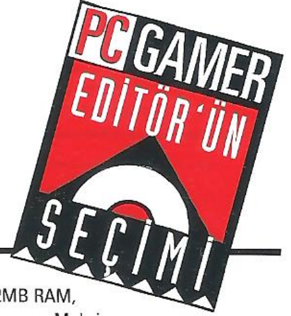
51%

ARTILAR: Büyülerin ve silahların birlikte kullanılması ilginçlik katmış; grafik efektleri güzel; hikaye iyi.

EKSİLER: Kötü kontroller; ilkel kaydetme yöntemi; savaşların azlığı; düşman AI'sinin yetersizliği.

SONUÇ: Arayüze alışırsanız sizi biraz oyalayabilir, ama sonuçta büyük ihtimalle bayacak.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Ubi Soft **YAYINCI:** Ubi Soft, (800) 824-7638, *www.ubisoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium 133, 16MB RAM, 50MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı, mouse, 3Dfx tabanlı 3D hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı, direksiyon ve pedallar **MULTI-PLAYER SECENEKLERİ:** Modem: 28.8+; Seri: 2-4 oyuncu; IPX: 2-8 oyuncu; TCP/IP: 2-8 oyuncu; Maksimum oyuncu sayısı: 8; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Hizmeti: *www.ubisoft.com*; Split screen/Hotseat: Evet

Muhteşem *F1 Racing* Simulation'ın devamı olan bu oyun, ondan kat kat daha iyi bir yarış sunuyor.

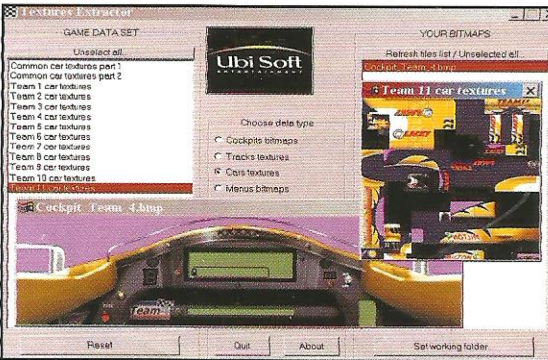
Ubi Soft, geçen sene şimdiye kadar çıkmış en iyi Formula 1 oyunlarından biri olan *F1 Racing Simulation*'ı çıkararak yarış simulasyonu hayranlarını şaşırtmıştı. Onun devamı olan *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*'ye şöyle bir göz attığınızda aradaki farkın ne olduğunu göremeyebilirsiniz; ancak *Monaco 2*'de geliştirilen ve yenilenen birçok özellik var.

Orijinal *F1*, birçok özelliği olan esnek ve yeniliklerle dolu bir oyundu. Neredeyse arcade gibi bir yarış oyunu ya da gerçek bir simulasyondan bekleyeceğiniz bütün modellemelerin ve ince ayarların sunulduğu tam donanımlı bir simulasyon olarak da oynanabiliyordu. İşte o ilk oyunun bütün özellikleri ikincisinde ya değiştirilmiş ya da iyileştirilmiş.

Monaco, birçok yönden orijinal oyunun üzerine kurulmuş. Simulasyon kısmı iyice geliştirilerek gerçekçilik ayarları yüksek seviyedeyken daha da özgün ve sıkı bir deneyim haline getirilmiş. Oyunda 11 takım ve 22 sürücü bulunuyor, bunlar her zamankinden daha sıkı ve zorlu rakipler. Yağmur ve benzeri hava koşulları da geliştirilerek oyun biraz zorlaştırılmış. Sürücülerin AI ayarları da zorluk seviyesi arttıkça sizi oldukça uğraştırabilir. Yeni bayraklar (mavi, sarı ve kırmızı), sürücülerin kullanabileceği "kuru" lastik sayısının sınırlanması, elemeleri geçmek için en iyi zamanın %107'sinden kısa bir derece elde etme zorunluluğu ve yedek arabalar gibi yepyeni bazı kurallar da bulunuyor. Gelişmiş sesler, duman ve sis efektleri gerçekçiliği daha da artırıyor.



Grafikler, *F1 Racing Simulation*'dan bu yana çok gelişmiş. Yağmura ek olarak duman ve sis de bulunuyor.



Birkaç yardımcı program sayesinde *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*'yi istediğiniz gibi değiştirmeniz mümkün. Örneğin arabaların üzerindeki desenleri ve kokpitleri değiştirmenizi sağlayan bir editör var.

Alıştığımız garaj özelliklerinin ve seçeneklerinin hepsi bu oyunda var (yakıt, direksiyon, lastikler, ağırlık, vitesler vb). Ayrıca lastik markası seçme ve pit stop yönetimi seçenekleriniz de mevcut. Özel bir Telemetry seçeneği ile belli anlarda hem sürücünün, hem de arabanın performansını ölçebiliyorsunuz. Bunun sonucunda da fren ve ivme yüzdesi ve dönüş açısı gibi konularda önünüze bazı grafikler geliyor. Pistleri kaydetme ve "hayalet" arabalarla yarışma seçenekleri ile bir oyunda görebileceğimiz en güzel yarış analiz araçları sunulmuş.

Yeni düzenleme araçları sayesinde hemen her şeyi değiştirmeniz mümkün: Takımları, arabaları, sesleri, sürücüleri, araba desenlerini, kokpitleri ve pistteki dokuları. 1950'ler tarzında bir araba ve yarış türü de eklenmiş (*Grand Prix Legends*'ta olduğu gibi). Modelleme Papyrus'taki kadar incelikli olmasa da birçok oyuncu bunu fark etmeyecek bile. Yeni bir kariyere başlamayı seçerseniz, size bir araba veriliyor ve acemi olarak işe girişiyorsunuz. Eğer başarılı olursanız sıralamada yükseliyor ve daha iyi arabalara, takımlara ulaşabiliyorsunuz. Yeni oyun şekillerinden en ilginçleri ise Senaryolar. Bunlar, özel şartlarda sürüş yapmanızı ya da amaca ulaşmak için belli işler başarmanızı gerektiren belirli yarışlar. Aynı pistte tur üstüne tur atmaktan çok daha ilginç ve zevkli olan bu yarışlar, oyuna çok şey katmış. Son olarak Ubi, sekiz kişiye kadar online oyun desteği sağlamış. Ayrıca kendi sitesinde ücretsiz bir yarış hizmeti de sunuyor (baskıya girerken test ediliyordu).

Monaco 2'deki değişiklikler çok etkileyici; ama oyun tamamen yepyeni bir devam oyunundan çok, eskisinin geliştirilmiş bir versiyonunu andırıyor. Yine de karşılaştırma yapacak olursak *Tomb Raider*'ın devamlarının getirdiği yeniliklerden çok daha fazlası var. Zaten mükemmel olan bir yarış oyunu, bir adım daha ileri götürülmüş.

PC GAMER SON KARAR

91%

ARTILAR: Yeni özellik ve ayarlar, hem sıkı simulasyonculara hem de yeni başlayanlara hitap ediyor.

EKSİLER: Birçok kişi aynı anda yarışırken hız oldukça düşüyor; yavaş yavaş artan zorluk seviyeleri yok.

SONUÇ: Yapılan geliştirmeler sayesinde şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi yarış oyunlarından biri olmuş.

Test Drive Off-Road 2

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Accolade **YAYINCI:** Accolade, (408) 246-0231, *www.accolade.com* **GEREKENLER:** Windows 95 veya üstü; 3Dfx kartlı bir Pentium 133 ya da hızlandırıcısız bir Pentium 200; 16MB RAM; DirectX uyumlu ses ve ekran kartları **ÖNERİLEN:** 32MB RAM; 3Dfx kartı; joystick veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yalnızca LAN.

Bu dört çekerli yarış oyunu, kötü grafikler ve korkunç yol tutuşu yüzünden kaybediyor.

Birileri Accolade'e Microsoft'un *Monster Truck Madness 2*'sini yolladı mı? Hiç öyle görünmüyor; çünkü tutup zaten bayağı garip olan *Test Drive Off-Road*'ın devamını yapmışlar. Üstelik oyun *MTM*'la yarışıyor gibi; ama daha baştan kaybediyor. Bu aptal oyunu bir kez oynadıktan sonra koştura koştura aldığınız yere geri götüreceksiniz.

Off-Road 2'nin en göz boyayıcı yanı, gerçek araçlardan yararlanması (aralarında tabii ki Hummer da var). Aslında oyunun kutusuna bakarsanız, rahatlıkla bir Hummer simulasyonu zannedebilirsiniz. Buna rağmen oyunda Dodge Ram'ler, Jeep Wrangler'lar ve Ford Explorer'lar da bulunuyor. Bu jipleri tek seferlik yarışlarda ya da dünya çapında süren turnuvalarda kullanabiliyorsunuz. Pistler ise toz toprak, çamur, kar ve sığ sularla dolu. Bunlardan her birinin, aracınızın yol tutuşu üzerindeki etkisi de farklı oluyor.

Ne yazık ki oyunun genel olarak verdiği duygu çok sağlam değil. Bazen minicik bir tümsekten havalara uçuyor ve hemen ardından mıknatısmış gibi anında yere yapışıyorsunuz. Bazen yolun kenarındaki yükseltilere hızınızı etkilemeden çıkabiliyor, bazen de ne kadar denerseniz deneyin bunu beceremiyorsunuz. Hiçbir zaman emin olmanız mümkün değil; çünkü pistlerin sınırları kesin olarak çizilmemiş. Jiplerin animasyonları o kadar kesikli ki, grafiklerin gerçekten 3D olarak hazırlandığından şüphe duydum. Daha çok hareketsiz resimler arasında hızlı geçişler yapılıyormuş gibi bir his veriyor.

Garip kontroller yetmiyormuş gibi şu ana kadar gördüğüm en kötü force-feedback uygulaması da bu oyunda. Eğer force-feedback özellikli bir aletiniz varsa yalvarıyorum kullanmayın. İster direksiyon şeklinde olsun, ister joystick, bütün yarış boyunca sallanıp titreyip duruyor. Eğer bir force-feedback aletiyle bu oyunu oynayıp pistin içinde kalabiliyorsanız, aksiyon filmlerinde rahat rahat dublörlük yapabilirsiniz.

Test Drive Off-Road 2'de pistin dışına çıkamıyorsunuz (ama oyunun adı off-road değil mi?). Sanırım oyunu tasarlayanlar, görmeniz gerekenden fazla yer şekli grafiği görmenizi istememişler. Görsel olarak 3D hızlandırma teknolojisinin ilk günlerini anımsatıyor. O zamanlar yüksek çözünürlüklü SVGA grafikler daha iyi olmasa bile aşağı yukarı 3D'ye eş sayılırdı. Kanıtı da şu: Ağaçlar ve yolun kenarındaki diğer küçük şeyler tamamen 2D grafikler halinde hazırlanmışlar; ama çevrelerinde hiç sırıtmıyorlar!

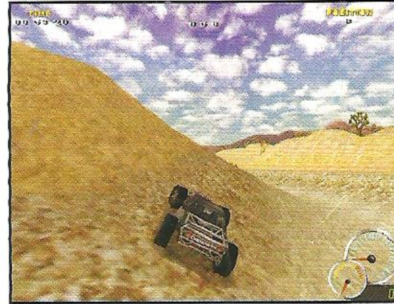
Bütün bunların üzerine Nine Inch Nails özentisi Sevendust, Gravity Kills ve Fear Factory gibi grupların hazırladığı soundtrack de eklenince her şey berbat olmuş. İsteseniz bile müziği kapatmanız mümkün değil; çünkü müzik ayarını "off"a getirdiğinizde bile her yarış başladığı anda bir bug yüzünden müzik de başlıyor. Menü ekranlarına döndüğünüzde de müzik çalıyor, kapamak için her seferinde ses ayarını açıp kısmanız lazım.

Jip yarışı istiyorsanız gidip *Monster Truck Madness 2*'yi alın. *Off Road 2*, karman çorman bir saçmalıktan başka bir şey değil.



Arabanın içinden birinci kişi perspektifiyle gördüğünüz, arabanın konsolunu seçemediğiniz tek görünüm. Neler olup bittiğini anlamak gerçekten çok zor.


Pist sınırları iyi tanımlanmamış. Bazen pistin dışındaki bir tepenin üzerinden geçebiliyor…


Bazen de sizi olduğunuz yerde durduran görünmez bir engele çarpıyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

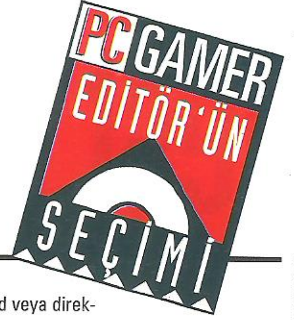
27%

ARTILAR: 9 yaşındaki kuzenim oyunun canlı renklerini beğendi.

EKSİLER: Direct 3D desteği yok; sürüş modellemesi korkunç; grafikler eski ve müzikler de alakasız.

SONUÇ: Kalite açısından yerlerde sürünen rezalet bir oyun.

Viper Racing



TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Monster Games, Inc. **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 133; 4X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; 15MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; Direct3D hızlandırıcı; 80MB hard disk alanı; Gamepad veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem (28.8 veya üstü); Seri/Null modem; IPX; TCP/IP Internet; Maksimum oyuncu sayısı: 8

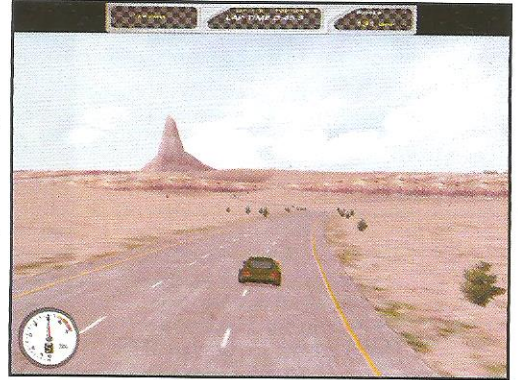
İşte size mükemmel bir yarış oyunu yapmak için bir sürü arabaya gerek olmadığının canlı kanıtı!

Amerikan spor arabaları söz konusu olduğunda, en çok istenen arabalardan biri Dodge Viper'dır. Yüksek performanslı bu araba yaklaşık 450 beygir gücündedir; dümdüz ve çekici tasarımıyla da caddede insanların dönüp baktığı bir makinedir. Rich Garcia (önceleri Papyrus elemanıydı) tarafından kurulan Monster Games, Inc. adlı geliştirici grup, Viper'dan o kadar etkilenmiş ki yalnızca bu araba üzerine kurulu bir yarış oyunu hazırlamış. Bu kadar dar bir alana yoğunlaşmak, MGI'ın her şeyi tamı tamına yapabilmesini sağlamış. Sonuçta da ortaya iyi tasarlanmış ve heyecanlı bir yarış oyunu çıkmış.

Viper Racing'de gözünüze ilk çarpacak şey, arabaların ve sekiz adet pistin (bunlar NASCAR tarzı pistlerden daracık dağ yollarına kadar değişiyor) tertemiz ve özenle hazırlanmış grafikleri. Yolun sınırları içinde kalmak sizin yararınıza olacaksa da oyunun motoru, istediğiniz zaman pist dışına çıkabilmenize izin veriyor. Ayrıca bu motorun diğer bir özelliği de, bir yarış oyunundan beklenmeyecek kadar geniş bir görüş açısı sunması. Gözünüzün önüne çıkan minik pencereler en az sayıda tutulmuş. Viper'ın modellemesi ise harika yapılmış, üstelik tam bir renk paleti ve 20 kadar desen yardımıyla arabanızı istediğiniz şekilde boyayabilmek gibi hoş sürprizler de sizi bekliyor. Ayrıca çevrenizle ve diğer arabalarla olan "etkileşiminiz" de arabanızın grafiklerine güzel bir şekilde yansıtılıyor.

Yarışa başlamadan önce göz atmak isteyebileceğiniz birçok seçenek var. Üç farklı zorluk düzeyi sayesinde arabanın kontrolleri ve otomatik vites, frenler ve sabit hızda gitme gibi özellikler değişiyor. En düşük ve en yüksek gerçekçilik seçenekleri arasındaki fark aslında belli belirsiz. Bunların her biri de biraz sürüş bilmenizi gerektiriyor. Bu bazı oyuncuların hoşuna gitmeyebilir; ama biraz alıştırma yaptıktan sonra çok doğal gelmeye başlıyor.

Yarışlar, 3 turdan 20 tura kadar değişiyor ve pistleri her iki yönden de oynayabiliyorsunuz. Bilgisayar kontrolündeki sürücülerin becerisi de kolay, orta ve zor olarak ayarlanabiliyor; ancak en kolayda bile bu sürücülerden birkaçı sizi oldukça zorlayabilir. Sürücülerin kendilerini koruma eğilimleri var, yani yarışın sonuna doğru oraya buraya çarpmaktan kaçınmaya başlıyorlar. Eğer ister istemez kendinizi trafiğe karşı giderken bulursanız, bilgisayar kontrolündeki arabaların frene asıldıklarını ve size çarpmamak için yolun dışına çıktıklarını göreceksiniz. AI kullanan arabalar aynı zamanda "insan gibi" davranmaya programlanmışlar, yani onlar da hata yapıp birbirlerine girebiliyorlar. Üstelik bu kazaların illa yakın çevrenizde olması da gerekmiyor.

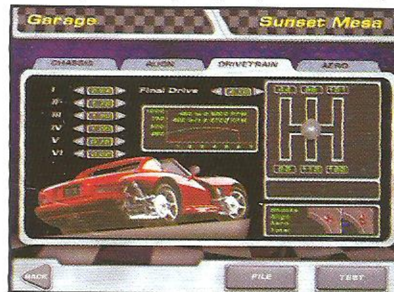


Viper Racing'deki grafik motoru, kilometrelerce alanı görmenizi sağlıyor. Böylece önünüzdeki dönüşleri daha iyi kestirebiliyorsunuz.

Ayrıca güzel bir garaj bölümü de var; burada arabanızın şasisini, eğimini, vites oranlarını ve aerodinamiğini ayarlamanız mümkün. Varsayılan ayarları değiştirmek bence çok da gerekli değil; ancak bunları değiştirdiğiniz zaman ne olacağı konusunda kitapçıkta bazı açıklamalar bulabilirsiniz. Ayrıca her pist için bu ayarları nasıl değiştirmeniz gerektiği de kitapçıkta anlatılmış.

Oyunun temellerini anladıktan sonra, direksiyona geçip gazı kökleme zamanı geliyor. İşte bu noktada *Viper Racing* son derece ilginç bir hal alıyor. Amacınız dört yarış düzeyini de bitirmek. Bunlar Amateur, Club, Pro ve GT. Oyunda ilerledikçe, sezonluk programınıza daha zor pistler dahil oluyor ve yarışlardaki tur sayısı da artıyor. Kaçıncı olduğunuza bağlı olarak arabanızın özelliklerini iyileştirmek için kullanacağınız puanlar ve para kazanıyorsunuz. Bir üst sınıfa geçmek için o sezonu en yüksek puanla tamamlamanız gerekiyor. Bu sınıflar arasındaki denge çok iyi kurulmuş. Başlarda arabanız biraz güçsüz kalıyor; ancak para kazanarak iyileştirdikçe daha zor bir lokma oluyorsunuz. Üstelik bu arada pistleri de öğreniyor ve sürüş tekniğinizi geliştirme fırsatı buluyorsunuz.

Viper Racing'in çok iyi hazırlanmış başka bir özelliği de multi-player desteği. Oyunu 56K modemle Internet üzerinde denerken bağlantı son derece sağlamdı. Zaman zaman ortaya çıkan gecikmeler dışında sanki tek kişilik oyun oynuyormuş gibiydi (üstelik pistte, en fazla oyuncu sayısı olan sekiz tane araba varken bile). *Need for Speed III* gibi yarış oyunlarını Internet'te oynarken çekmek zorunda olduğumuz kare kare görüntülerden sonra *Viper* ilaç gibi geliyor.



Arabanızın pistteki performansından memnun değilseniz, garaja dalıp biraz tamircilik oynamanız gerekecek.

Viper Racing'in kötü yanları pek fazla değil. Ancak bazı ufak sorunlar var, örneğin hasar alma sistemi biraz sallanmış gibi geldi. 200 km'den fazla hızla duvara toslayıp kendi etrafımda birkaç kez döndüğüm ve hiçbir şey olmamış gibi azıcık bir hasarla yoluma devam edebildiğim zamanlar oldu. Bazen de yolun kenarındaki korkuluklara şöyle bir sürtündüğümde araba o kadar fazla hasar aldı ki, tekrar oynamak için reset düğmesine basmak zorunda kaldım. Ayrıca her bir yarışta sekiz taneden daha fazla araba olması da güzel olabilirdi. Eğer tek tip arabayla sürüş yapmaya dayanabiliyorsanız, oyunu bu denli güçlü kılan hassas fizik modellemesini öğrenmek için birkaç saatiniz varsa *Viper Racing* güzel grafikleri, heyecanlı yarışları ve sağlam multi-player seçenekleriyle sizi çok memnun edecek.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Mükemmel grafikler; düzgün Internet oyunu; arcade ve simulasyonun dengeli bir karışımı.

EKSİLER: Garip hasar modellemesi; her yarışta yalnızca sekiz araba bulunması; umarız Viper kullanmayı seviyorsunuzdur!

SONUÇ: Kaliteli bir yarış oyununda istenen tüm özellikler çok güzel bir şekilde bir araya gelmiş.

H*E*D*Z

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** VIS Interactive **YAYINCI:** Hasbro Interactive, (800) 400-1352, *www.hasbro-interactive.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; 2MB ekran kartı kartı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 233; 32MB RAM; 3Dfx tabanlı hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; TCP/IP; IPX; Seri; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Bir zamanlar *Hasbro*, yarattığı ilginç oyuncaklarla iyi bir isim yapmıştı; ancak PC oyun pazarına geçeceğini duyurduğu zaman farklı tepkiler aldı. MicroProse'u da bünyesine katan şirket, yolundan sapmadan ilerliyor. *Hasbro*'nun son oyunu *H*E*D*Z (Head Extreme Destruction Zone*'un kısaltması), açıklaması çok zor bir oyun; çünkü ne son derece güzel, ne de korkunç derecede kötü. Sadece oynaması zevkli değil.

*H*E*D*Z*'de çok basit bir hikaye var: Fazla gelişmiş mor yaratıklar, değiş tokuş yapılabilen kafalar topluyorlar (bunlar oyunda "hedz" olarak geçiyor) ve bunu yapınca o kafalarla birlikte gelen güçlere de sahip oluyorlar. Topladığınız kafalar çok çeşitli ve şirin şeyler; polis kafasını alınca karakteriniz motorlu bir polise dönüşüyor, bir başka kafa da sizi Tommy silahı olan bir gangster yapıyor.

*H*E*D*Z*, çeşitli asteroidlerde geçiyor ve üçüncü kişi perspektifi ile oynanıyor. Amacınız yalnızca çeşitli kafalar toplayarak, kapılar açarak, arka arkaya atlayışlar yaparak ve değişik eşyalar toplayarak bölüm geçmek. Aynı anda beş taneye kadar kafa taşıyabiliyorsunuz. Bunların hepsini kaybederseniz asteroidden atılıyorsunuz ve oyun bitiyor.



Kafaların birçok değişik güçleri var, örneğin bir polis veya gangster olabiliyorsunuz.

Kafa toplamak kavramının dışında oyunda bir ilginçlik ve yaratıcılık yok. Mücadele ettiğiniz bölümler son derece duygusuz, dokular kötü ve bilmeceler çok basit. Yetişkinler bu oyuna birkaç dakikadan fazla dayanamaz. Çocukların da çok heyecanlanacağını sanmıyoruz. Diğer yaratıkları vurmanın dışında oyunda hiçbir hareket yok, yani küçüklerin bile ilgisini çekmez. Arayüz oldukça karmaşık, üstelik kontrollerin zorluğu birçok çocuğu çileden çıkarmaya yetecek derecede (tabii büyükleri de). Bir yandan düşmanlarla uğraşırken diğer yandan yeni kafalar bulup denemek çok zor. Ayrıca diğer yaratıklar, size sizin onlara verdiğinizden daha fazla hasar veriyorlar. Sadece sinir olduğunuzla kalıyorsunuz.

Sonuçta *H*E*D*Z*, herkese uygun bir oyun değil. Aksiyon hayranları zamanlarını geçirmek için başka oyun bulacaklar, çocuklar ise eminiz bu ruhsuz ve sıkıcı oyundan daha iyisinden yana tercih kullanacaklar.

PC GAMER SON KARAR

24%

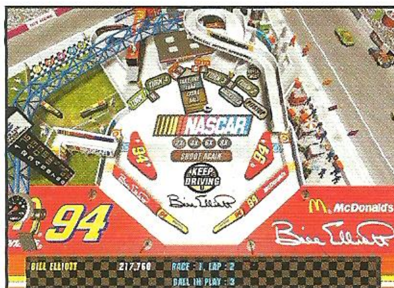
ARTILAR: Kafaların değişik güçleri var; bir oyun için ilginç bir fikir.
EKSİLER: Oynaması zevkli değil; grafikler zayıf; arayüz karmaşık; kontroller de kötü.
SONUÇ: Orijinal bir fikir olmasına rağmen gerçekten de kötü bir oyun.

3D Ultra NASCAR Pinball

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Sierra Attractions **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 50MB hard disk yeri; Windows 95 uyumlu ses kartı; mouse; klavye **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı bilgisayarda dört kişiye kadar

Milyar dolarlık NASCAR endüstrisinin suyunu çıkaran Sierra, şimdiye kadar gördüğümüz en garip konulu pinball oyunu ile karşımızda. Şirket, dört farklı NASCAR sürücüsünden biri olarak oynamanızı bu yolla sağlayabileceğini düşünmüş. Bu kişiler Dale Earnhardt, Bill Elliot, Terry Labonte ve Bobby Labonte. Her sürücü için değişik garaj, pist ve pitstop şekilli pinball masaları var. Buralarda bu sürücülerin arabalarının görünümünü ve duygusunu vermek için çeşitli logolar, imzalar ve renkler kullanılıyor.

Adamınızı seçtikten sonra piste çıkıyorsunuz. Önce garaj masasında oynuyorsunuz. Topu vites, lastikler ve tamponlar gibi çeşitli parçaları temsil eden bölgelere yollayarak o parçaları iyileştirmiş ve arabanızı "özelleştirmiş" oluyorsunuz. Sonra da 60 saniyelik eleme turu için pist masasına geçiliyor. Ne kadar fazla puan kazanırsanız yarışa o kadar önde başlıyorsunuz. Sonra da yarış zamanı geliyor. Burada topu "Turn 1" ve "Turn 2" gibi etiketlenmiş yerlere ve NASCAR tamponlarına atıp ek puanlar kazanıyor ya da lastiklerle veya yeşil bayraklarla ilgili küçük oyunlar oynuyorsunuz. "Yarış" boyunca topu doğru deliğe sokarak liderliğe yükselme şansınız var. Eğer kaza yaparsanız pit stop masasına geri dönüyor ve bu sefer de işinizi olabildiğince çabuk bitirmeye uğraşıyorsunuz.



Ahhh şu grafiklerin güzelliğine bakın! Ne yazık ki masayı yeterince zor yapmaya yetmiyorlar.

Biraz çeşitlilik olması açısından, pit stop masasında daha fazla zaman geçirebilmeyi isteyeceksiniz. Zamanınızın çoğu pist masasında geçiyor ve bu masa çok zorlu değil. Diğerlerindeki kadar yay ve rampa bulunmuyor, üstelik Sierra'nın diğer pinball oyunlarındaki ilginç özellikler de yok (tamam belki var, ama hiç de zevkli değil). Dört değişik NASCAR pistinde oynayabiliyorsunuz; ama bunlar sadece aynı masada renklerin ve isimlerin değişmesinden ibaret. Bunun neresi zevkli?

Zaten *NASCAR Pinball*'un bütün sorunu da bu; aldığınız zevk çok çabuk tükeniyor. NASCAR konusu, ilginç animasyonlar ve oynanış tarzı bir süre sizi oyalayacaksa da er ya da geç daha yeni ve güzel pistlerde "yarışmak" için yanıp tutuşacaksınız. Belki de gidip *Pro Pinball: Timeshock* veya Sierra'nın *3D Ultra Pinball: Creep Night*'ını oynayacaksınız.

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: Güzel grafikler ve ilginç NASCAR konusu; top fiziği başarılı.
EKSİLER: Basit masalar; çeşitlilik çok az.
SONUÇ: Orijinal bir fikir; ama monotonluğu yüzünden hard diskinizde uzun süre durmaz.

Bilgisayarlarcıların önünde dolanıp duruyor ama ne alacağınızı bilemiyor musunuz? Arkadaşlarınızın her biri ayrı bir şey almanızı mı söylüyor? Artık endişelenmeyin kurtarıcınız burada!..

Donanım

Tekrar merhaba! Eğer bu sayımızdaki 3D hızlandırıcı dosyamızı okuduysanız ekran kartı testlerimizde kullandığımız programları belirgin bir şekilde değiştirdiğimizi zaten biliyorsunuzdur. *Duke Nukem 3D*, *X* ve *MDK* testlerini bıraktık; bu üç eski benchmark, 3D hızlandırıcıları test etmekte oldukça yararsız hale gelmişlerdi. Bunların yerine 3D Mark 99'u ve *Shogo: Mobile Armor Division*'a dayalı bir testi programlarımızın arasına ekledik.

Bu ay size en iyi ürünleri tanıtabilmek için yine piyasanın altını üstüne getirdik. Öncelikle harika bir Force Feedback direksiyon, Logitech WingMan Formula Force ve marifetli bir gamepad Cyborg 3D Digital Pad burada. Quickshot'tan GenX 500L ve piyasaya çıkan son TNT kart Hercules Dynamite TNT'yi de sizin için inceledik. Ve en güzeli bu incelemelerin hepsini ilk olarak *PC Gamer*'da bulacaksınız. Öyleyse acele edin ve soğutmadan incelemelerimizi okuyun.

NOT: Geçen sayımızda incelediğimiz Sony 200GS Monitör'ün İthalatçı firmalarından Genpa, bir hata sonucu yazıda belirtilmemiştir. Genpa'nın telefon numarası (212) 288 10 78

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır, oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece en büyük teknolojinin bile anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

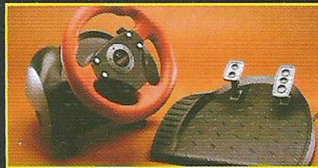


Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler













Teknik Sorular ve Cevaplar





3Dfx STB Systems'i aldı

■ Diğer üreticilere Voodoo3 yok.

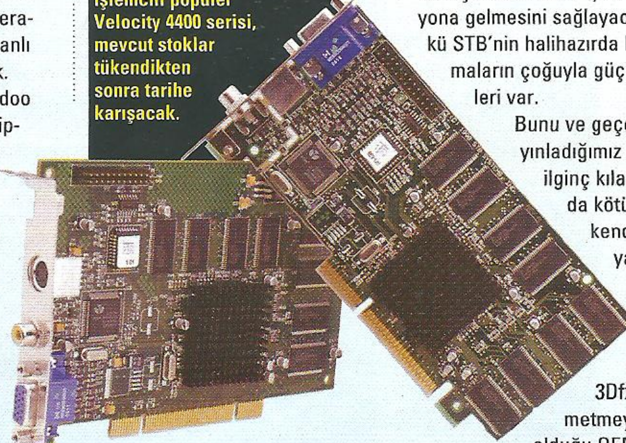
Tartışmaya yol açan Voodoo3 çipsetiyle ilgili açıklamasını yapalı bir ay bile olmamıştı ki 3Dfx, STB Systems'i satın aldığını açıklayarak sektörü şoka uğrattı. STB Systems, büyük bir ekran kartı üreticisi ve bundan sonra gerek PC üreticilerinin, gerekse perakende satışlar için 3Dfx tabanlı kartların tek kaynağı olacak.

3Dfx, Voodoo2 ve Voodoo Banshee gibi diğer 3Dfx chipset'lerini halen kullanılmakta olan kart üreticileri için Voodoo2 ve Voodoo Banshee'nin kullanım ömrü dolana dek destek sunmaya devam edeceğini söylüyor. Bu üreticilere Diamond Multimedia, Creative Labs ve Hercules de dahil.

Yine de kesin olan bir şey var ki o da STB'nin Voodoo3 tabanlı hızlandırıcıların da dahil olduğu 3Dfx ürünlerini gelecekte üreten tek kart üreticisi olacak.

3Dfx'e göre bu iyi bir şey; çünkü bu, şirketin kullanıcılara "tek kaynaktan 3Dfx etiketli kartlar ile daha iyi fiyat sabitliği" sunacak olması demek oluyor.

Ayrıca kulağa da mantıklı geliyor; ama "fiyat sabitliği" oyuncular için mutlaka iyi bir şey değil. 3Dfx gelecekteki teknolojilerine dayalı ürünleri satan tek şirket olacağından kesinlikle daha az fiyat iniş çıkışı olacak. Bunun temel sebebi, Voodoo2 ve Voodoo Graphics'de olduğu gibi fiyatları aşağı çekecek üreticiler arası rekabetin gerçekleşmeyecek olması.

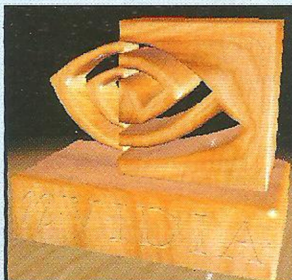


Bir neslin sonu: STB'nin TNT işlemcili popüler Velocity 4400 serisi, mevcut stoklar tükendikten sonra tarihe karışacak.

STB, gelecekteki ürünlerinde kesin olarak onların chipset'lerini kullanmayacağından bu hareketin 3Dfx'in rakiplerine de yaramayacağı kesin. Biz baskıya girerken STB, halen RIVA 128 ve RIVA TNT'nin üreticisi olan NVIDIA'nın en büyük müşterisiydi. Ayrıca S3 ve 3Dlabs çiplerine dayalı 3D hızlandırıcılara da sahip. Tüm bu üreticiler kazançlarından bir kısmını yitirecek. Ancak diğer yandan Diamond ve Creative gibi firmaların yüzüne 3Dfx kapıları kapanınca çıkış yolunu NVIDIA gibi şirketlerde arayabilirler.

Bu oyuncular ve diğer 3D çip üreticileri için kötü bir haber olsa da 3Dfx için oldukça iyi bir haber. Bu, 3Dfx'in Compaq ve Dell gibi bilgisayar üreticilerine büyük partiler halinde ürün satma açısından daha iyi bir pozisyona gelmesini sağlayacak; çünkü STB'nin halihazırda bu tür firmaların çoğuyla güçlü ilişkileri var.

Bunu ve geçen ay yayınladığımız hikayeyi ilginç kılan, iyi ya da kötü 3Dfx'in kendini "bat ya da çık" konumuna sokması. 3Dfx'in hükmetmeye alışkın olduğu OEM kart piyasası daha küçük ama daha risksizdi; özellikle bu piyasada halen lider olduğu düşünülürse. STB'nin alımı, 3Dfx'e etkili şekilde kendi çiplerine sahip ekran kartları piyasasının tam kontrolünü verecek. Ancak şimdi kesinlikle bütün yumurtaları bir sepette ve 3Dfx artık piyasadaki tek alternatif değil; özellikle de salt 3Dfx destekli oyunların gittikçe azaldığı ve RIVA TNT gibi yeni kuşak chipset'lerin dişli rakipler olduğu düşünülürse. Bu hareketin 3Dfx'i 3D hızlandırıcı piyasasının zirvesine mi oturtacak yoksa büyüyen rekabet ortamında şirketin sonunu mu hazırlayacak? Bunu zaman gösterecek.



STB'nin en büyük müşterisi NVIDIA, anlaşmanın ardından şansını başka yerde deneyecek.

VOODOO3'ÜN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

Geçen ay Donanım'ı okuduysanız, Voodoo3'ün teknik özelliklerini hatırlayacaksınız. Bunları tekrar vermeyi uygun gördük; çünkü Voodoo3'ün, sıkı oyuncular için gerçekleşen bir rüyadan çok bir OEM parça olduğunu hissetme nedenimizi açıklamak istedik. Voodoo3, sizce Banshee 2'den öte mi?

- Tam olarak entegre edilmiş 128 bit VGA/2D/3D/video hızlandırıcı
- Gerçek çoklu dokulama. Bir saat dönümünde 2 dokunun işlenmesi
- Saniyede 7 milyondan fazla üçgen işleme (Voodoo3 3000)
- Saniyede 4 milyon üçgen işleme (Voodoo3 2000)
- Saniyede 366 milyondan fazla texel işleme (Voodoo3 3000)
- Saniyede 250 milyon texel işleme (Voodoo3 2000)
- Entegre edilmiş 350MHz RAMDAC
- 350MHz (Voodoo3 3000) 75Hz'de 2048x1536 çözünürlük
- 300MHz (Voodoo3 2000) 65Hz'de 2048x1536 çözünürlük
- 183 MHz çekirdek hızı (Voodoo3 3000)
- 125 MHz çekirdek hızı (Voodoo3 2000)
- 3Dfx Voodoo uyumluluğu
- 2X AGP desteği
- DVD hızlandırma
- Dijital LCD monitör desteği
- 4MB-16MB SGRAM frame buffer
- DirectX 6, OpenGL, Glide 2.x/3.x desteği
- .25 mikron teknolojisi
- 8.2 milyon transistör
- Pentium II mimarisi için optimize edilmiş

Yeni kuşak PowerVR Bitime Yaklaştı

■ Teknoloji Dreamcast ile hemen hemen aynı

Neredeyse bir yıllık bekleyişin ardından NEC, Power VR Series2 (diğer adıyla PowerVR 250) grafik çipine son rötuşları yapıyor. Biz baskıya girene dek NEC'den kimse onaylamamış olsa da sektör içindeki spekülasyonlar Series2' nin, Sega'nın Dreamcast video oyun konsoluna daha fazla vakit ayırabilmesi için NEC ve VideoLogic tarafından geri plana itildiğini söylüyor. Dreamcast yeni PowerVR PC çipi ile hemen hemen aynı teknolojiye sahip.



NEC ve VideoLogic'in uzun vadeli hedefi olan PowerVR'ı platformlar arası bir teknoloji haline getirmek, nihayet gerçekleşiyor gibi. Ağustos ayında bildirildiği kadarıyla NEC hem konsollarda, hem arcade makinelerinde, hem de PC'lerde aynı grafik çipini kullanmanın satış açısından sürüme yol açacağından toplam geliştirme ve üretim maliyetlerini düşüreceğine inanıyor. Bu, oyuncuların yararına bir sonuç.

Artık Dreamcast ve arcade karşılığı "Naomi" piyasada; NEC ve VideoLogic PowerVR 250'ye döndü. NEC, performansın beklenenden yüksek olacağını söylüyor. Gerçek benchmark skorları için piyasaya çıkar çıkmaz Donanımda yer alacak olan PowerVR 250 incelemesini bekleyin. NEC'e göre bu, en erken Nisan ayında gerçekleşecek.

POWER VR 250'NIN ÖZELLİKLERİ:

- Entegre edilmiş 2D/3D grafik hızlandırıcı
- Pentium II ve AMD K6-2 3DBOW! İçin optimize edilmiş
- DirectX 5.0&6.0, OpenGL, PowerSGL Direct destekli
- Windows 95/98, Windows NT 4.0 ve Windows 2000 desteği
- PCI Bus ya da sideband adressing'e sahip AGP 2X
- 32MB'a kadar RAM desteği
- 1600x1500'e kadarki çözünürlükleri 85Hz'de destekleyebilmek için entegre edilmiş 230MHz DAC
- Saniyede 5 milyona kadar poligon işleme
- Saniyede 200-500 milyona kadar pixel işleme (sajnenin karmaşıklığına göre değişiyor)
- Gelişmiş dokulama (Bi-linear, Trilinear, Anisotropic, Bump-mapping)
- 32bit gerçek renk veriyolu
- Çoklu dokulama desteği
- MPEG2 video yardımı
- Standart TV'ler ve ince ekranlı cihazlar için destek.

Sadece 3Dfx'le oynanan oyunlar TNT'de!

■ Bu, Voodoo kartı olmayan oyuncular için bir nimet. Peki 3Dfx buna izin verecek mi?

Kanadalı bir üniversite öğrencisi, 3Dfx'in patentli standartı Glide'ı kullanan oyunları, herhangi bir Direct3D uyumlu kartla oynayabilmenizi istiyor. Bu oyunlar, halen sadece 3Dfx'in Voodoo ailesi chipset'lerinden birine sahip kartlarla oynanabiliyor. Doğal olarak 3Dfx bunun gerçekleşmesini istemiyor. Sonuç, bunun bir üniversite öğrencisi için bile yasal olup olmadığı üzerine bir tartışma. Khalid Shaikh, Glide'dan Direct3D'ye bir "çevrimci" üretti. Bu program, bir API için olan komutları alıp diğeri için tercüme ediyor.

Geçtiğimiz Temmuz'da, NIVIDIA'nın RIVA TNT'sinin 3Dfx'in Voodoo2'si ile rekabet etmesinin beklendiğini duyan Shaikh, salt Glide ile çalışan Epic Megagames'in *Unreal*'ını Direct3d ile çalıştırıp çalıştıramayacağını görmenin ilginç olacağına karar verdi.

Shaikh'in problemleri, çevrimcisinin kaynak kodlarını web sitesinde yayınlamaya başlamasıyla başladı. 3Dfx, hemen olaya dahil oldu ve Shaikh'in suç unsuru teşkil eden materyalleri kaldırmasını ve 3Dfx'in lisans haklarını çiğnediğini kabul etmesini emretti. Microsoft'taki işiyle ilgili bir sorun çıkmasından korkan Shaikh, sitesinden bilgileri çekti ve çevrimci üzerine çalışmayı bıraktı.

Bu, Shaikh'in hikayesine yeni bir sayfa eklediği Aralık ayına kadar onun hakkında duyduğumuz son şeydi. Shaikh, okuluna geri döndü; söylediğine göre bir daha Microsoft'ta çalışmayacak, bu yüzden 3Dfx'den gelecek sert e-mail'lere karşı da daha dayanıklı. Son haberi ise projeye geri dönme konusunda açık bir kapı bıraktığı ve yeterince olumlu tepki alırsa bunu yapacağı hakkında.

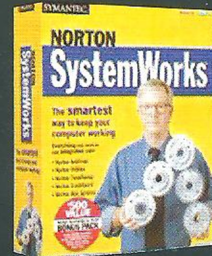
Shaikh ve tartışmaya yol açan projesiyle ilgili daha fazla bilgi için web sitesini ziyaret edebilirsiniz. *http://www.angelic-coders. com/Kshaikh/Article_Glide Wrapper.html.*

Sınır Gözlemleri

Donanımın Geleceği

USB seni ve beni bağlıyor

Harikaların ardı arkası kesilmeyecek mi? Belkin Components, *(www.belkin.com)* Universal Serial Bus için bugüne dek geliştirilmiş en etkileyici kullanım alanı ile karşımıza çıkıyor. USB Direct Connect, network üzerinden oynamanın zorluklarını gideriyor. Bu sistem iki ya da daha fazla bilgisayarı program, dosya ve hatta yazıcı ve scanner gibi çevrebirimlerinin paylaşımı amacıyla birbirine bağlamak için PC'nizin arkasındaki USB portlarını kullanıyor. Ve saniyede 12MB'lık veri transfer oranı ile Belkin'in USB Direct Connect'i yüksek hızlı 10Base-T Ethernet bağlantısından bile hızlı. Gelecek ayın donanımındaki tam incelemeyi bekleyin.



Norton: Hepsi Bir Arada

Norton System Works'da yapılan şey birleştirmek. Symantec (*www.symantec.com*), en popüler dört sistem aracını bir pakette toplamış ve bunları entegre ederek bir seferde kurulabilmelerini sağlamış. Böylece her programın yüklemesi bitttikten sonra bilgisayarı açıp kapamanız gerekmiyor. Tarihinde ilk defa Norton AntiVirus, Norton Utilities, Norton CrashGuard ve Norton Web-Services bir arada. Her birinin fiyatı 40$ olan bu dört ürünün 69$'a piyasaya sürülecek olduğu düşünülürse bu oldukça iyi bir gelişme.

PCG

LOGITECH

WingMan Formula Force

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETICI FIRMA: Logitech, *www.logitech.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Mascom, (212) 212 13 66

Logitech, Force Feedback akımına geç katılsa da gelmiş geçmiş en iyi yarış direksiyonunu sunuyor.

Geçen aylarda birçok Force Feedback direksiyon gördük. İlk Force Feedback direksiyon olan gereğinden fazla güçlü SC&T'nin Per4mer'ından Act Labs'ın ucuz ancak çok yetenekli Force RS'sine dek birçok direksiyon elimizden geçti. Tam göreceğimizin bu kadar olduğunu düşünürken Logitech ortaya çıkıp bugüne dek gördüğümüz en iyi Force Feedback direksiyonu piyasaya sürdü.

Logitech WingMan Force'un kalbinde, yine Logitech'in WingMan Force joystick'inde kullanılan aynı kablo çekme sistemi bulunuyor. Stick gibi direksiyon da daha önce test ettiğimiz dişli sistemine sahip kontrol cihazlarından çok daha sarsıntısız bir sürüş deneyimi sunuyor. Act Labs"ın direksiyonunu da çok sevmiştik; ama Logitech sistemini aksiyon içinde deneyince Formula Force direksiyonun üstünlüğü hemen ortaya çıktı.

Joystick gibi direksiyon da seri ya da USB port aracılığıyla takılıyor. Seri bağlantı hem Windows 95'de, hem de 98'de yeterince iyi çalışıyor; ama USB port kullanmak için Win 98 kullanıyor olmanız gerekli. Logitech, USB'yi ancak bu şekilde düzgün olarak destekleyebildiğini söylüyor. Formula Force direksiyon kullanırken seriyle USB arasındaki fark, test ettiğimiz oyunların tümünde neredeyse ayırt edilemiyordu; ama Logitech direksiyonun force etkilerinin en geniş şekilde sadece bant genişliği daha yüksek olan USB'lerde hissedilebileceğini söylüyor. Programcılar, oyunlarında daha detaylı force etkileri programlamak için daha çok vakit ayırmaya başladığında belki fark belirginleşir.

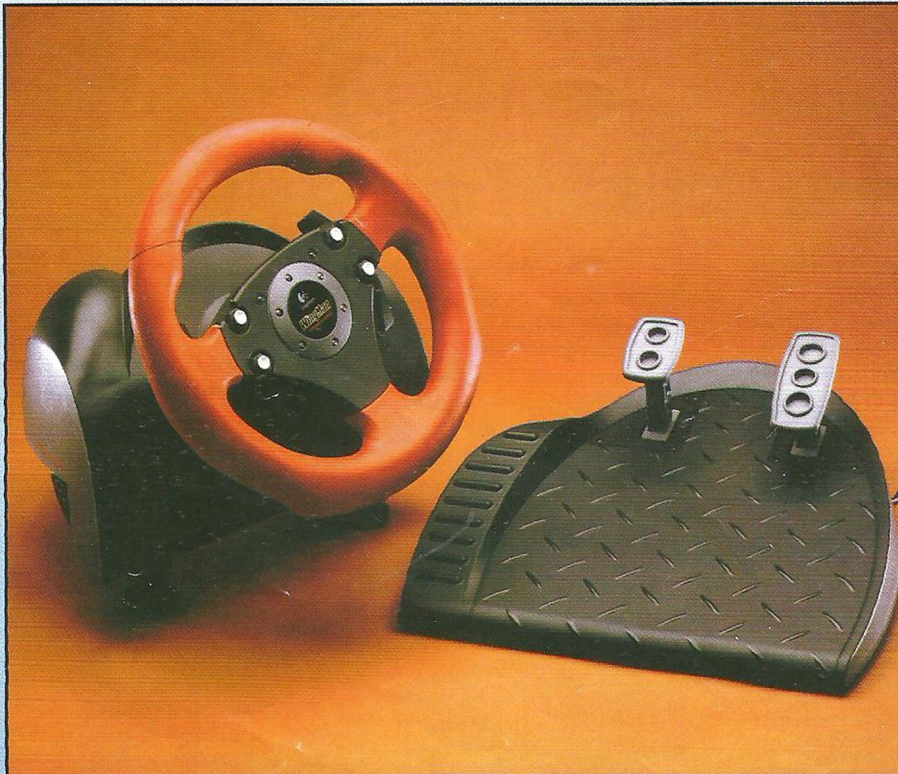
Birimi bir sıraya ya da masaya bağlamak sorunsuz; direksiyon biriminin dibinden çıkan iki kol var, bunları masanızın altına bitiştirin. Her iki kolda bulunan vidaları, sağlamlaştırmak için sıkıştırabilirsiniz.

Belki sadece bize öyle geliyor ama test ettiğimiz her yeni Force Feedback direksiyon, sanki bir öncekine göre daha iyi bir pedal takımıyla geliyor. Bu akımın devamı olarak WingMan'in pedalları, gerçek gaz ve fren pedallarıyla boy ölçüşmeye, bu fiyata gördüğümüz tüm direksiyonlardan daha yakın. Gazdan frene atlamak ve sonra geri dönmek çok kolay, ayrıca kısa sürede de alışırsınız.

Diğer Force Feedback direksiyonlardan farklı olarak WingMan'de birkaç kontrol eksik. Ultimate Per4mer ve Force RS'de olduğu gibi bir yönlendirme pad'i yok. Ayrıca diğer tüm Force Feedback direksiyonlardaki kadar düğme de yok. Aslına bakarsanız bu günlerde çok moda olan kulakçık şeklindeki vites dışında sadece dört düğmesi de var. WingMan Formula Force, bunun dışında WingMan joystick'le gelen aynı yardımcı programa da sahip. Ama Formula Force'un standart kullanımı o kadar başarılı ki bu programa ihtiyacımız kalmadı.

Force RS gibi WingMan'in de gücü detaylarında gizli. Microsoft Sidewinder FF Wheel ve benzeri çark sistemli direksiyonlar onun yanında fazlasıyla kaba kalıyor ve yaptıkları iş sarsıntıyı aşmıyor. WingMan çok kuvvetli Force Feedback efektleri üretebilecek güçte ancak bunu tasarruflu ve akıllıca kullanıyor. Böylece yarattığı etki daha gerçekçi oluyor. Diğer Force Feedback joystick'ler sürekli olarak gerçek hayatta olmayan sarsıntılar yaratırken WingMan ile arabanızda ne olup ne bittiğini anlayabiliyorsunuz. Açıkça Logitech yeterince bekledi ve vaktini direksiyonunun daha iyi olması harcadı.

Geçen ay Act Labs Force RS'e Editörün Seçimi ödülü vermiş ve bunun şimdiye dek gördüğümüz en iyi direksiyon olduğunu söylemiştik. Bu ay Formula Force'un biraz daha iyi olduğunu söylüyoruz. Kontrol cihazları piyasasının dar olduğu ve ithalatcıların ucuz ve kalitesiz ürünleri tercih ettiği ülkemiz için Logitech Formula Frorce tam bir nimet. Diğer ithalatçı firmalarında böylesi kaliteli ürünlere ilgi göstermesini umuyoruz.



Formula Force'un zarif tasarımına vurulmamak elde mi? Bu direksiyon kesinlikle çok hoş görünüyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Logitech'in benzersiz Force Feedback sistemi, şu an mevcut olan tüm dişli sistemli Force Feedback sistemleri aşıyor.

EKSİLER: Formula Force'un yüksek kalitesi doğal olarak daha yüksek bir fiyat gerektiriyor.

SONUÇ: Artık mahallenin yeni bir muhtarı var ve ismi WingMan Formula Force.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

HERCULES

Dynamite TNT

ÜRETİCİ FİRMA: Hercules, *www.hercules.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (212) 212 98 50 **FİYATI:** 149$

Hercules, TNT tabanlı yeni bir 3D hızlandırıcıyla sanatını konuşturuyor.

Ekran kartı üreten bir firmanın itibarını son ürünü belirliyorsa Dynamite TNT'den sonra Hercules, oldukça prestij kazanacak demektir. Firmanın Savage 3D tabanlı Terminator Beast kartı, daha önce son kuşak bir 3D hızlandırıcıda gördüğümüz en düşük OpenGL oyun sonucunu veren korkunç bir karttı.

Dolayısıyla Hercules'ün, NVIDIA'nın ödüllü RIVA TNT chipset tabanlı 16MB AGP 2X ekran kartını görünce pek ilgimizi çekmedi. TNT chipset'inden kuşkumuz yoktu tabii; çünkü hızlı 2D/3D, bir çözüm olarak diğer üreticilerin kartlarında kendini kanıtlamıştı. Ama piyasaya geç giren Hercules, kendi TNT tabanlı kartına ne eklemiş olabilirdi ki? Sonuç olarak Hercules, Dynamite TNT'nin sektörde öne çıkmasına yardımı olacak bazı yöntemler bulmuş gibi.

Tüm diğer TNT tabanlı ekran kartları gibi Dynamite de, 2D/3D nesneleri 1900x1200'e kadar çözünürlükte gerçek 32-bit renk render edebiliyor ve 160 Hz'e kadar tazeleme oranı kapasitesine sahip (tabii 1900x1200'de tazeleme oranı 75Hz'den yukarı çıkamıyor; ama bu bile oldukça etkileyici). TNT tabanlı kartlar, Glide teknolojisini kullanan 3D oyunları desteklemiyorlar (bunu sadece 3Dfx tabanlı kartlar yapıyor); ama Scan-Line Interleave modunda bağlı iki Voodoo2 karta yaklaşan OpenGL ve Direct3D performansı sağlıyorlar. Bunu da 3Dfx tabanlı kartları sınırlayan 16-bit renkte değil, gerçek 32-bit renkte yapıyorlar. Eklenen renk derinliği hızda büyük bir düşüşe sebep olmuyor; Dynamite'in 3DMark 99'da, gerçek renk modunda eriştiği performansa bir bakın. Gördüğünüz gibi kare oranları bir parça düşmüş; ama bu kesinlikle oynanamaz bir değer değil.

Voodoo2 gibi TNT de tek dönümde çift dokulama yapabiliyor. Bu TNT'nin, bir sahne için önce doku map'lerini daha sonra da görüntünün son halini alabilmesi için geri dönüp ışıklandırma map'ini render etmesi yerine bu iki işlemi bir arada yapabilmesi anlamına geliyor. Böylece render işlemi hızlanıyor ve çoklu dokulamayı destekleyen oyunlarda (*Quake II*, *Half-Life* ya da *Quake II* motoru kullanan diğer oyunlar) daha hızlı kare oranlarını mümkün kılıyor.

Şüphesiz TNT bir iyi bir çip; ama Hercules chipset kullanan birçok ekran kartı imalatçısından sadece biri. O halde Hercules Dynamite TNT'yi öne çıkaran ne? Dikkatimizi çeken ilk şey, TNT çipinin üzerine yerleşen ince soğutucu fan. Hem Diamond Viper V550 (1998 Aralığında incelenen), hem de STB Velocity (1999 Ocağında incelenen) yalnızca ısı gidericiye sahipti. Ancak TNT çipi çalışırken çok ısındığı için bir soğutucu fan, hata ve kitlenmelere karşı garanti sağlıyor. Özellikle kasanızın içinde zayıf bir hava akımı varsa ya da kartınız ısı üreten başka cihazlarca çevrilmişse bu fanın oldukça yararı olacaktır.

Dynamite'in tek özelliği sağlam olması değil. Ayrıca kartın sürücüleri bugüne kadar gördüklerimiz içinde en detaylı OpenGL ve Direct3D ayarlarına sahip. Düşünebileceğiniz tüm ayarlamalar hatta aklınıza bile gelmeyecek olan bir iki tane, Windows Görüntü özelliklerinin Gelişmiş bölümünden kolayca yönetilebiliyor. Birçok oyuncu, Dynamite'in tüm ayarlarıyla asla oynamayacaktır; ama incelemeyi ve kurcalamayı seven oyuncular Dynamite'in sürücülerinin oyun performansını son damlasına kadar sıkmada ne kadar yararlı olduğunu görecekler.

Bir oyuncunun Dynamite'i pas geçip başka bir kart alması için tek bir sebep olabilir; TV çıkışının olmaması. Hem Diamond, hem de STB'nin kartları buna sahipti, eğer PC'nizi TV'nize bağlamayı düşünüyorsanız bu ikisinden birini seçmelisiniz. Diğer yandan TV'nizin ekranı PC'nizinkinden büyük değilse ya da TV'de oyun oynamak sizin için önemli değilse Hercules Dynamite'in güvenilir, fonksiyonel ve diğerlerine göre daha ucuz TNT uygulaması iyi bir seçenek.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)
1737 3D Mark

16-bit color:
Game 1 Race: 27.6fps
Game 2 First Person: 30.2fps

32-bit color:
Game 1 Race: 27.6fps
Game 2 First Person: 30.2fps

Shogo
(DIRECT3D PERFORMANSI)
640x480 – 30.919fps
800x600 – 27.432fps
1024x768 – 21.718fps

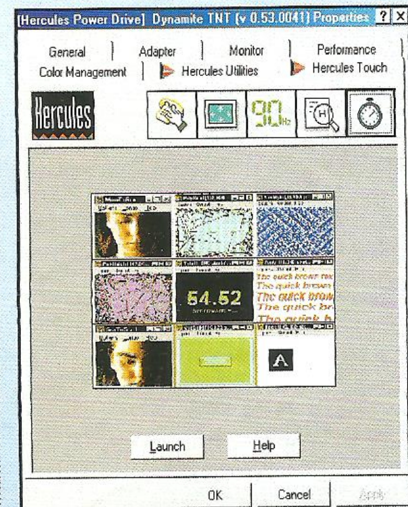
Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)
640x480 – 111.52fps
800x600 – 98.48fps
1024x768 – 69.43fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)
640x480 – 54.4fps
800x600 – 51.3fps
1024x768 – 37.7fps

Quake
(OPENGL PERFORMANSI)
640x480 – 28.9fps



Hercules Dynamite, piyasadaki en sağlam kartlardan biri.



Hercules, kullanıcının Dynamite'den mümkün olan en fazla gücü alabileceğinden emin olmak için çok vakit harcamış. Bu amaçla Görüntü Özellikleri'ne eklenmiş Speddy isminde bir 2D benchmark programı bile var.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Bu TNT tabanlı bir kart; oldukça kararlı; tam özellikli sürücüler; test ettiğimiz en ucuz TNT kart; ince soğutucu fan, kırılma ve kitlenmelere karşı iyi bir güvence.

EKSİLER: TV çıkışı yok; ancak bu pek çok oyuncu için önemli değil.

SONUÇ: Dynamite TNT ile Hercules doğru yönde büyük bir adım atıyor.

CREATIVE LABS

Encore 5X DXR2



ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50; Genpa, (0 212) 288 10 78 Empa, (0212) 589 30 30; **FİYATI:** 286$ DVD Sürücü ve Mpeg-2 kartı

Encore 2X ile DVD piyasasının altını üstüne getiren Philips, şimdi de Encore 5X ile karşımızda. Bakalım Encore 2X kadar başarılı olabilecek mi?

Artık DVD'nin ne olduğunu bilmeyen yoktur herhalde. İki yılı aşkın bir süredir bu üç sihirli harf dillerde dolaşıyor ve 17GB'ı bulan veri depolama kapasitesi, herkesi heyecanlandırıyor; ancak bu teknoloji, teoride pek bir uygulama bulamadı. Bunun üç önemli sebebi var. Birincisi DVD içindeki standartlaşamama sorunu. İkincisi DVD'lerin fiyatlarının yüksek oluşuydu. DVD'lerin pratikteki başarısızlığının üçüncü bir sebebi ise Layer sayısına göre 4.7GB ile 17GB arasında değişen bu kadar büyük disklere ihtiyacımız olmamasıydı. CD'ler veri depolama, müzik ve oyunlar için halen işimizi görüyor ve fiyat olarak da çok uygun. Bu üç amaçtan biri için DVD kullanmak hiç de ekonomik değil. Örneğin piyasada bir DVD'yi doldurabilecek, yani 6 CD kapasiteye sahip sadece birkaç oyun var. Riven'da ada değiştirirken CD değiştirmemeyi, tüm oyunu bir DVD'den oynamayı herkes ister. Ama hiç kimse de bunun için bir DVD almaz herhalde. Yine de bu denli büyük bir kapasiteyi doldurabilecek bir şey var: Filmler.

Sanırım içinizde şimdiye dek bir film CD'si izlememiş olanınız yoktur. Ancak Mpeg-1 formatındaki bu filmlerin hem dublaj ve alt yazısı olmadığından, hem de görüntü ve ses kalitesi kötü olduğundan herhangi birine sinema zevki verdiğinden şüpheliyim. Aslında CD filmlerin ucuz olmaktan başka hiçbir iyi yanı yok. Ucuz olmalarının tek sebebi ise korsan olmaları ve bunun doğuracağı riskler de tamamen kullanıcıya ait. TV kalitesine bile ulaşamayan Mpeg-1 ve Video CD'lere karşı Mpeg-2 ve DVD'nin üstünlükleri çok açık. Öncelikle görüntü ve ses kalitesi çok daha iyi. Bir çoğunuzun DVD sürücüye sahip olmasa da en azından bir mağazada görüntüyü izleme şansına ulaştığını umuyorum. Eğer bunu henüz yapmadıysanız vakit kaybetmeden DVD satan bir mağazaya uğrayın.

DVD filmleri yazılım ya da bir Mpeg-2 kartı ile çalıştırabilirsiniz. Bu iki seçeneğin arasında büyük bir görüntü kalitesi farkı yok. Eğer yüksek konfigürasyonlu bir PII sisteminiz varsa yazılım, işinizi görecektir. Ancak sisteminiz yeterince güçlü değilse bir Mpeg-2 karta ihtiyacınız var.

DVD filmlerin tek iyi yanı, sadece kaliteli görüntüleri değil. DVD filmler, 32 farklı dilde altyazı imkanı sunuyor. Tek yapmanız gereken bunların içinden Türkçe'yi seçmek. DVD, farklı dillerde dublajı bile aynı disk içinde sunabiliyor. Ayrıca özel olarak hazırlanan filmlerde aynı sahneyi farklı kamera açılarından izleme ve filmi istediğiniz bir sonla bitirme şansınız da var. Yani tam anlamıyla etkileşimli bir film deneyimi.

Bunlarında ötesinde DVD'nin ses özellikleri, başka hiçbir yerde bulamayacağınız kalitede; çünkü DVD'ler gerçek bir sinema zevki vermek için AC-3 (Dolby Surround Sound) desteği sunuyor. Bunun için DVD Mpeg-2 karta ya da AC-3 desteği ve S/PDIF çıkışı olan bir ses kartına ihtiyacınız var; ancak bu yeterli değil. Hoparlörlerinizin de AC-3 çözücüsü olmalı. Bunun en iyi ve hesaplı örneği geçen ay incelediğimiz Cambridge'in Desktop Theater 5.1 hoparlörü; anlayacağınız ses, işin pahalı olan kısmı. DVD filmleri her ne kadar AC-3 olmadan da kaliteli bir ses veriyorsa da sinemalardaki kadar kaliteli bir Dolby Surround Sound'un yerini hiçbir şey tutamaz. DVD'lerin durumu böyle, peki Creative Labs cephesinde işler nasıl? Creative Labs, 1997 yılının Mart ayında DVD'lerin henüz ilk zamanlarındayken Creative PC-DVD ile DVD-ROM piyasasına adım atan ilk firma olmuştu. Ne var ki bu ilk DVD çabası, kimi eksik yönleri yüzünden pek de başarılı olamamıştı. Ancak Creative, 1998'in başlarında PC-DVD Encore 2X'i çıkararak kısa sürede ne kadar yol aldığını kanıtladı ve Encore 2X, en popüler DVD çözümü haline geldi. Encore 2X, DVD için 2,700KBps (2X) ve CD için ise 3000 KBps (20X) maksimum veri okuma hızına sahipti. Creative şimdi ise üçüncü kuşak DVD çözümü olan Encore 5X'i sunuyor.



İşte bu ikili sinema zevkini size evinizde yaşatacak.

Encore 5X DVD-ROM'larda 6,760KBps ve CD-ROM'larda 4,800 KBps (yaklaşık 32X) maksimum veri okuma hızına sahip. Gerçi DVD filmleri izleme açısından bu yüksek hıza ihtiyacınız yok, zaten Encore 2X'de filmleri yeterli bir hızda okuyabiliyordu. Ancak gelecekte DVD-ROM'lar veri depolama için kullanılmaya başlandığında 2X ile 5X arasındaki farkın bir anlamı olabilecek. Bunun yanında Encore 5X'in 2X'e olan bir üstünlüğü, yeniden yazılabilir CD'ler (CD-RW) ve yazılabilir DVD'leri (DVD-R) okuyabilmesi. DVD-R'ların okunamaması, 2X'deki en önemli eksiklikti.

Encore 2X'in popüler olmasında önemli bir etken, Mpeg-2 çözücü kartının üzerine kurulduğu Creative'in Dynamic Xtended Resolution (Dxr2) teknolojisi idi. Encore 5X ile gelen Mpeg-2 kartı da Creative Dxr2 Decoder. Kartın Encore 2X ile gelen versiyonundan en belirgin farkı, bölge kodunun donanıma yerleştirilmiş ve henüz çözülemiyor olması. Dxr2 teknolojisi, yüksek çözünürlüklerde bile çok temiz ve titreşimsiz bir görüntü sağlıyor. Dxr2 sayesinde Windows ortamında 1280x1024 çözünürlükte saniyede 60 kare görüntüyü titreşimsiz olarak alabiliyorsunuz. Bu görüntü TV-out ile televizyonunuza aktarıldığında PAL sistemlerde 800x600 çözünürlük de 50hz olabiliyor. Kısacası Encore 5X belki 2X'in üzerine çok fazla yenilik getiremiyor; ama Creative Labs'ın bu konudaki liderliğini pekiştiriyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Mükemmel kalitede video; DVD-R ve CD-RW desteği; AC-3 desteği; yüksek erişim ve veri transfer hızları.

EKSİLER: 2X'e oranla çok büyük bir üstünlüğü yok; piyasada bir iki istisna dışında DVD oyun yok ve kısa süre içinde çıkacak gibi de görünmüyor.

SONUÇ: Evinizde gerçek bir sinema keyfi istiyorsanız işte size anahtarı.

SAITEK

Cyborg 3D Digital Pad

ÜRETİCİ FİRMA: Saitek, *www.saitek.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Boğaziçi Bilgisayar, (212) 288 92 92 **FİYATI:** İthal Edilmiyor

Saitek, Cyborg 3D serisinden ikinci ürününü çıkardı. Bu gamepad, hiç eskimeyecek bir gamepad.

Doğru gamepad'i bulmak zor olabilir. Microsoft Sidewinder gibi bilindik bir gamepad mi kullanmalı yoksa yollara düşüp diğerlerinin tümünden farklı bir gamepad mi aramalı? Eğer maceraperest bir yapınız varsa Saitek'in bu çok farklı gamepad'i için yollara düşebilirsiniz. Ancak yola çıkmadan bir daha düşünün; çünkü çok uzaklara gitmeniz gerekebilir.

Aslında Saitek ürünlerinin bir ithalatçısı var. Künyemizde de görebileceğiniz gibi Boğaziçi Bilgisayar, Saitek ürünlerini tek ithalatçı olarak getiriyor. Ancak Boğaziçi Bilgisayar'daki yetkililer, bize Saitek'in Cyborg 3D serisinin hiçbir ürününün ithal edilmeyeceğini söylediler. Firma birçok gamepad ithal ederken Cyborg 3D'nin niçin ithal edilmediğini tam olarak bilemiyoruz. Herhalde almayacağınızı düşündüklerinden. "Hayır, getirseler biz alırız" diyorsanız bu isteğinizi Boğaziçi Bilgisayar'a iletin. Gelsin ya da gelmesin biz Cyborg 3D Digital Pad'i incelemekte kararlıyız.

Cyborg 3D Digital Pad, bir dolu özelliğe sahip. X ve Y eksenlerini kontrol eden mini bir joystick, analog joystickler gibi çalışıyor. Ayrı bir yönlendirme pad'i hem geleneksel 4 ya da 8 yöne sahip başparmak pad'i olarak, hem de uçuş joysticklerindeki hat switch olarak birbirinden farklı şekillerde kullanılıyor. Sağ tarafta ivmelendirmeyi ayarlayan bir throttle var. Ayrıca yönlendirme pad'inin etrafında dönen bir halka, dümen kontrolü olarak iş görüyor. Pad'in alt tarafında dört düğme var: İki paddle ve işaret parmaklarınızın durduğu yere tam uyan iki düğme. İki de pad'i kavramanıza yarayan ve her iki yanda serçe parmağınızın altında duran düğme var. Ayrıca yönlendirme pad'i ve mini joystick çevresine yerleştirilmiş altı düğme daha var, yani toplam olarak tam 12 düğme.

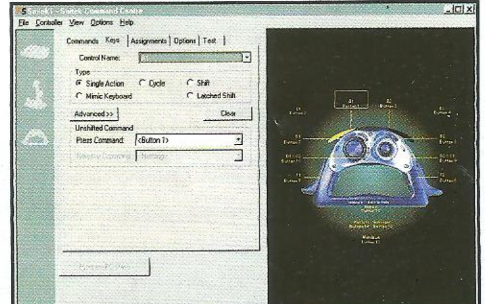
Aslında Cyborg Pad, ayrıca bir de turbo ve otomatik ateşleme düğmesine sahip. Turbo ateşleme özelliği kullanıcının kesintisiz ateş için bir düğmeye sürekli basmasını gerektirirken otomatik ateşleme düğmesi, düğmeye bassanız da basmanız da otomatik olarak ateş ediyor.

Her tür oyuncuya göre bir pad olma anlamında Cyborg 3D Pad'in bir düğmesi, farklı üç moddan hangisinin özelliklerine uyacağını ayarlıyor; Uçuş, Araba Sürme ve Arcade. Uçuş modunda her ekseni kullanabiliyorsunuz ve düğmeler Saitek Command Center programı aracılığıyla programlanabiliyor. Mini joystick uçuş kolu yerine geçiyor ve yönlendirme pad'inin çevresindeki halka da dümeniniz. Sürüş modunda mini joystick, X ekseninde gaz ve fren kontrolünü sağlarken yan taraftaki halka, Y ekseninde direksiyon yerine geçiyor. Arcade modunda Cyborg 3D standart bir gamepad olarak kullanılıyor. Bu modda mini joystick kulanılmıyor. Halkayı çevirerek ve yönlendirme pad'ini 4 ya da 8 tuşlu dijital bir kontrol cihazı gibi kullanarak kontrolü sağlıyorsunuz. Ne yazık ki Drive ve Arcade modlarında Cyborg 3D, Command Center yazılımıyla programlanamıyor.



Cyborg 3D tehditkar gözükebilir, aslında kavraması çok rahat.

Saitek'in Cyborg 3D joystick'i gibi yeni gamepad'i de belli bir dereceye kadar fiziksel özelleştirilebilirlik özelliğine sahip. Cyborg 3D Pad, kaldırılabilen veya yukarı aşağı yer değiştirilebilen plastik bir el koyma parçasına sahip. Cyborg 3D Pad'i konfigüre etmek gayet kolay. Kullanıcının klavye tuşlarından düğmelere kolayca geçmesini sağlayan Command Center programlama yazılımını kullanmak çocuk oyuncağı.



Her iyi kontrol cihazı gibi Saitek'in Cyborg 3D'si de kullanışlı bir programlama aracı ile geliyor; Command Center ile programlama çocuk oyuncağı.

Birçok Saitek ürünü gibi Cyborg 3D pad de kaliteli parçalardan oluşan sağlam bir alet. Mini joystick ve yönlendirme halkası kısa sürede otomatik olarak ortalanıyor ve bayağı bir direnç düzeyine sahip olmasına rağmen kontrol etmede zorluk çıkarmıyor. Tüm düğmeler, ulaşılması kolay yerlerde ve bunlara basmak sıkı bir dokunuş hissi veriyor.

Cyborg 3D digital Pad, bir oyuncunun isteyebileceği tüm özelliklere sahip ve her yerde bulamayacağınız kontrolleri, kolayca özelleştirilebilmesi ve yardımcı yazılımıyla beğeni topluyor. Esneklik açısından Gravis Xterminator'ü aratmıyor. Ellerinizin içinde olduğunu hissedebileceğiniz kadar ağır; ama uzun oyun oturumlarında bile kullanılabilecek kadar rahat.

Ayrıca farklı kontrol modları yarış, aksiyon ve spor oyunları için çok amaçlı olarak kullanılmasını sağlıyor. Peki first-person shooter oynarken mouse ve klavye yerine geçebilir mi? Pek değil. Elinden her iş gelse de first-person shooter'lar için iyi bir USB mouse ve klavyenin yerini tutamıyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Birçok kontrol seçeneği; 12 programlanabilir düğme; sağlam tasarım; farklı el büyüklüklerine göre ayarlanabilir.

EKSİLER: Üç oyun modundan ikisi programlanamıyor; oyun modunu değiştirmek tekrar kalibrasyon gerektiriyor.

SONUÇ: Cyborg 3D farklı ve başarılı; ama bir gün ithal edilmesini dilemekten başka şansınız yok.

QUICKSHOT

GenX 500L

ÜRETİCİ FİRMA: Saitek, *www.saitek.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (212) 212 98 50 **FİYATI:** Henüz belli değil.

Quickshot, bilgisayar oyunları tarihinin ilk gününden beri joystick üretiyor. Peki günü yakalayabileyecekler mi?

Bilgisayar dergilerindeki editörlerden "Eski Commodore günlerimiz ne güzeldi", "Artık Amiga oyunlarındaki tadı bulamıyorum" gibi sözleri sıkça duymuşsunuzdur. Teknolojinin zayıf ama oyun ruhunun yüksek olduğu o eski günler hala hatıralarda. Ancak donanımdan böyle klişe bir söz duymanıza imkan yok; çünkü biz, veri depolamak için kompakt kasetlerin kullanıldığı Megabyte'ın bir efsane olduğu günleri hiç özlemiyoruz. Tersine piyasaya çıkan her yeni teknoloji, bir öncekini tarihe gömerken donanım, bundan daha fazla keyif alıyor. Ancak tek bir donanım markası var ki onu unutmak mümkün değil.

Joystick kavramının "Kareprizma üzerine yerleştirilmiş, ucunda top olan bir çubuk"tan ibaret olduğu günlerde ortaya çıkan Quickshot, ele oturan rahat bir joystick'in nasıl olması gerektiğini gösterdi. Bu, joystick'lerin yaşadığı üç büyük devrimden ilkiydi ve modern joystick'lerin başlangıcı olmuştu. Quickshot, kısa sürede piyasayı egemenliğine aldı. Quickshot II modelinin ardından gelen Quickshot Turbo ve Python firmanın efsaneleşmesine yol açtı. PC platformuna geçen birçok oyuncu ilk olarak eski Quickshot'ını PC'sine takmaya çalıştı; ancak buna imkan yoktu ve PC'lerin oyun piyasasının liderliğini almasının ardından eski bilgisayarlarımız kadar eski Quickshot'larımıza da veda etmek zorunda kaldık. Daha sonradan Python'un, IBM uyumlu bir versiyonu çıktıysa da asla aynı ilgiyi yakalayamadı.

Python'un hem PC, hem de Amiga/Commodore versiyonu hala piyasada. Eğer eski günler için yanıp tutuşuyor ve eski bilgisayarınızın emülatörü ile hala eski hitleri oynuyorsanız bu zevke bir de Python ekleyebilirsiniz; ancak Python günümüz PC oyunları için çok yetersiz.

Bu yetersizliğin sebebi yazının başında sözünü ettiğimiz üç devrimden diğer ikisi. Yani Analog joystick'ler ve Force Feedback. Gelişen bu yeni joystick teknolojileri ile Quickshot'ın Microsoft ve Logitech gibi firmaların çok gerisine düştü.

GenX 500, Quickshot'ın günü yakalama çabasını temsil ediyor. GenX, modern joystickler gibi analog ve daha fazla düğmeye ve bir hat switch'e sahip. Ancak bunlar zaten standartlaştı ve artı özellik olarak kabul edilmiyor. Yine de GenX 500L ile Quickshot, uzun süre aradan sonra ilk kez bir ilke imza atıyor. GenX 500L'nin GenX 500'den tek farkı, solaklar için yapılmış olması. İlk kez kontrol cihazı üreten bir firma, dünyadaki bu sessiz grubu düşünüyor. Ortaçağda tanrının buyruklarına karşı çıkmakla suçlanan, çocuklukları boyunca sağ elini kullanmaya zorlanan solaklar, nihayet onları düşünen bir kontrol cihazı üreticisine sahipler.

Aslında eski günlerde böyle bir sorun yoktu; çünkü "Kareprizma üzerine yerleştirilmiş, ucunda top olan bir çubuk" şeklindeki joystickler simetrikti. Sol veya sağ elle kullanılmaları arasında pek bir fark yoktu. Daha sonraki Quickshot modelleri de aynı şekilde simetrikti ve solakların kullanımı açısından bir sorun yoktu. Ancak oyunlar geliştikçe ve buna bağlı olarak daha iyi çevrebirimleri gerektikçe ortalığı sağ ele tam olarak oturan kıvrımları ve bir dolu düğmesi olan joystickler sardı. Sorunlar bundan sonra başladı; çünkü sağ ele çok iyi oturan bu joystickleri sol elle kullanmak imkansızdı. Diğerleri en yeni joystickleri kullanırken solaklar, uzunca bir süre tarih ötesi joysticklerle idare etmek zorunda kaldı.



Hayır, resmi ters basmadık! GenX 500L gerçekten de solaklar için yapılmış bir joystick.

GenX 500L, özellikle solaklar için hazırlanmış ilk joystick ve normal GenX 500'ün tam yansıması. Böylece oyuncuların ihmal edilen %11'i nihayet iyi bir joystick'e sahip olabilecek. GenX 500 dört düğme, bir hat switch, dümen kontrolü için bir dönüş aksı ve bir güç ayarına (throttle) sahip. Temel fonksiyonları oldukça iyi çalışıyor ve hareketler iyi hissediliyor. Ayrıca ağırlaştırılmış tabanı joystick'in masanızdan kaymasını da engelliyor.

Joystick, sol ele çok iyi oturuyor; ayrıca sağ elinizi yerleştirebileceğiniz oldukça rahat bir alan da var. Düğmelerin yerleri de güzel, hiçbirine ulaşmak zor değil.

Kısacası GenX 500L ile oynamak oldukça rahat.

Joystick'in görünümü de oldukça etkileyici. İlk Quickshot Python çıktığında harika görünümü karşısında nasıl heyecanlandıysak GenX 500 karşısında da yine böyle bir heyecan yaşadık.

Ancak GenX 500'ün de sorunları var. Hat switch kurulum ve kalibrasyon aşamasında çalışmamakta direndi. Güç ayarı da fazla hafif ve zayıf hissettiriyor. En korkuncu ana düğme, birkaç saat oynadıktan sonra bozuldu. Değiştirdiğimiz 500L, böyle bir sorun çıkarmadı; ama denediğimiz diğer iki GenX 500'de de benzer sorunlarla karşılaştık. Bu nedenle joystick'lerin dayanıklılığı konusunda endişelenmeye başladık .

Tüm bunlara karşın solak oyuncular GenX 500L'yi mutlaka denemeli. Sonuçta bu, sol ele uyan tek son model joystick; ancak alırken yanında garanti belgesini de almayı sakın unutmayın.

PC GAMER SON KARAR

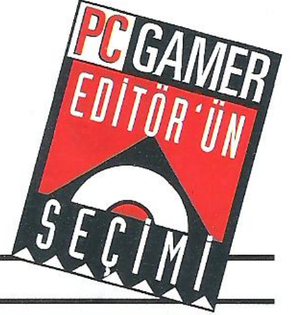
ARTILAR: Sol ele rahatça oturması, onu solaklar için tek son model tercih yapıyor; ağırlaştırılmış taban, oynarken joystick'in kaymasını engelliyor.

EKSİLER: Hat switch'de problemler var; tetik yoğun bir oyun gününün sonuna çıkamadı; zayıf güç ayarı.

SONUÇ: Solaklar nihayet kendilerine bir joystick buldular, hem de eski bir dosttan.

HITACHI

CM641ET



ÜRETICI FIRMA: Hitachi, *www.hitachidisplays.com* **İTHALATÇI FIRMA:** Bilgitaş, (212) 275 10 70 **FİYATI:** 645$

Geçtiğimiz ay bundan sonra 17" monitörlere ağırlık vereceğimizi söylemiş ve serimize Sony 200GS ile başlamıştık. Bu ay sıra diğer bir high-end monitör üreticisi olan Hitachi'nin son güzelliği CM641ET'de.

CM641ET'yi daha elimize almadan çok sevdik. Bunun ilk sebebi Hitachi'nin çok az sayıdaki monitör tüpü üreticilerinden biri olması ve kendi monitörlerinde dünyanın en iyi tüplerini kullanması. Burada bu kadar net olarak dünyanın en iyi tüpleri dememizin bir sebebi var; çünkü Hitachi monitörler, inanılmaz bir nokta çözünürlük oranına sahipler. CM641ET de bir istisna değil ve nokta çözünürlük oranı 0.21mm. Bu oran, Sony 200GS'de 0.25 idi; standart monitörler ise ancak 0.28mm çözünürlüğe sahip. Bu, mükemmel bir görüntü kalitesi anlamına geliyor.

CM641ET'nin görülebilir alanı 15.9". Bu değer çok başarılı olmasa da standartların altında değil; ayrıca CM641ET bugüne kadar gördüğümüz monitörler içinde 1600x1200 çözünürlüğü 75Hz tazeleme oranında verebilen tek monitör. Gerçi bu çözünürlük 17" bir monitör için çok yüksek ve Windows arayüzü kullanılamayacak kadar küçülüyor. Ancak 1600x1200 çözünürlüğü destekleyen bir oyunda yine bu çözünürlüğü verebilen RIVA TNT ile oyun deneyiminizi en üst sınıra taşıyabilirsiniz. CM641ET'de renkler de çok iyi. Net görüntü, parlak renklerle birlikte mükemmel bir ikili oluşturuyor. Özellikle 32-bit renk derinliğini destekleyen oyunlarda CM641ET'in yolu RIVA TNT ile bir kez daha buluşuyor. Ancak bu renk güzelliğinin ardında Anti-Glare tabakasının yoksunluğu da var. CM641ET'nin başka bir üstünlüğü de monitörün hacminde yatıyor. CM641ET oldukça küçük bir monitör. Masaüstünüzü işgal eden dev bir kasası yok. Aslında piyasadaki tüm yeni 17" monitörler bunu hedefliyor ve monitör boyutları sürekli küçülüyor; ama bu konuda Hitachi, bugüne kadar gördüğümüz en başarılı işi çıkarmış.

CM641ET'nin üzerindeki ayarlardan renk sıcaklığı ve renk kanallarının da dahil olduğu pek çok ayarlamayı yapabiliyorsunuz. Sony GS200'de gördüğümüz tüm ayarlamalara CM641ET de sahip; ama kullanımı çok daha zor. CM641ET'deki başka bir farklılık ise monitörle birlikte bir yazılım CD'sinin gelmesi. Colorific isimli program, ekranda gördüğünüz renklerin printer çıkışında nasıl sonuç vereceğini görmenizi sağlıyor. Ancak oyuncular için hiçbir yararı yok; tamamen masaüstü yayıncılık için. Ancak bu güzel monitöre Editörün Seçimi ödülünü verip vermemekte çok kararsız kaldık; çünkü CM641ET Anti-Glare tabakasına sahip değil. Anti-Glare tabakası, monitör yüzeyinde oluşan yansımaları gideren ince bir tabakadır. İnsan bu kadar yüksek fiyatlı bir monitörde Anti-Glare tabakasının olmamasına anlam veremiyor. Eğer monitörünüz loş bir yerdeyse veya oyunları ışık kapalı olarak oynamayı tercih ediyorsanız sorun yok. CM641ET sizin için iyi bir tercih olabilir, hele bir RIVA TNT'ye sahipseniz. Ama iyi güneş ışığı alan bir yerde gündüzleri yüzeyde oluşan yansımalar CM641 ET'nin güzelim renklerini alıp götürüyor ve sonuç vasatın bir adım üzerine çıkmıyor.

Eğer bilgisayarınızı böyle bir ortamda gündüzleri kullanıyorsanız Sony 200GS gibi iyi Anti-Glare tabakası olan bir monitör seçin.



Her ne kadar sade bir görünüme sahip olsa da CM641ET'nin teknik özellikleri çok iddialı.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 0.21" inanılmaz nokta çözünürlük; parlak renkler; küçük hacim; gelişmiş ayarlar; 75Hz'de 1600x1200 çözünürlük.

EKSİLER: Anti-Glare tabakası yok; yüksek fiyat.

SONUÇ: CM 641ET'yi ancak aydınlık ortamlarda kullanmıyorsanız tercih edin ve onu bir RIVA TNT ile ödüllendirmeyi unutmayın.

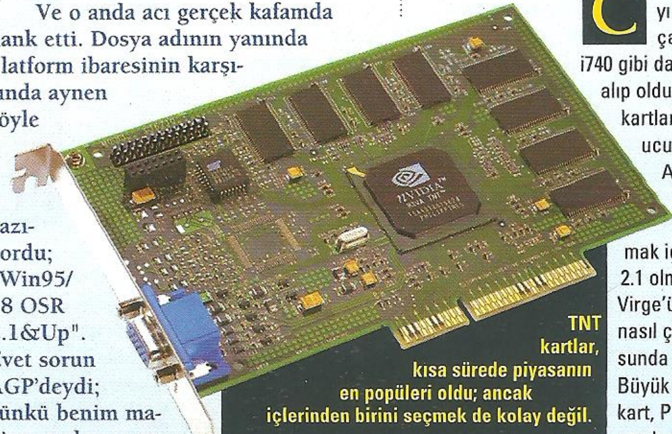
Teknik Sorular ve Cevaplar

Hasta olursanız doktora gidersiniz. Peki ya bilgisayarınızda bir sorun varsa? Donanım'dan başka güvenebiliceğiniz kim var ki? İşte dertleriniz ve dermanları..

Teknik bir sorundan dolayı bir süredir mektuplarınıza direkt olarak cevap veremiyoruz. Daha önce bize ulaşan hiçbir mektubu yanıtsız bırakmayacağımızı söylediğimizden kimi arkadaşlar haklı olarak sitemde bulundular. Bu mektuplar en kısa sürede cevaplanacak; ancak kimileriniz için bunun artık çok geç olduğunun farkındayız. Bu nedenle özür dileriz. Mart ayının 5'inden itibaren dergimize yolladığınız mektupları üç gün içerisinde cevaplayacağız. Bu süreye postadan kaynaklanabilecek gecikmelerin dahil olmadığını da buradan belirtelim. Bu yüzden elden geldiğince e-mail adresimizi kullanmanız hem bizim, hem de sizin işinizi kolaylaştıracaktır.

S Bakalım anlatabilecek miyim? Ben, evet ben, geçen gün gittim bir i740 chip'li Aska marka (ki eminim duymamışsınızdır, en azından ben hiç duymadım ama 39 dolar olunca fazla düşünmedim) bir ekran kartı aldım. Aldım da ne oldu? Ne geçti elime? Hiç, koca bir hiç! Çünkü kartı makineye tanıtamadım, yani sürücüsünü tanıtamadım. Kart 8MB SDRAM ve AGP (bak burası çok mühim). Benim bundan önceki kartım S3 Gx2 4MB AGP olduğundan dolayı bir sorun çıkarmayacağını düşünerek bu kartı aldım (ilk büyük hata). Ama dediğim gibi kart sürücü işinde problem çıkarıyor ve tanışmamakta direnerek makineyi her açtığımda tekrar kart buluyormuş gibi yapıyordu. Ben işletim sistemimin Windows95 olduğunu söylemiş miydim? Kartı tanıtma işleminden yılmadan net'te yeni sürücüler aradım, nitekim buldum da. Ayıptır söylemesi, aradım mı bulurum.

Ve o anda acı gerçek kafamda dank etti. Dosya adının yanında platform ibaresinin karşısında aynen şöyle yazıyordu; "Win95/98 OSR 2.1&Up". Evet sorun AGP'deydi; çünkü benim makine, şu her zaman çok duyduğum OSR 2.0 değildi ve nasıl olacağına dair de bir fikrim yok. Benim makinedeki Windows'un versiyonu aynen şöyle "4.00.950a". Bildiğim kadarıyla bu OSR 1.0 oluyor. OSR 2.0 yapacak dosyaları bulamadım (Ulen hani aradın mı bulurdun?).



TNT kartlar, kısa sürede piyasanın en popüleri oldu; ancak içlerinden birini seçmek de kolay değil.

Yani AGP desteği açacak dosyayı bir türlü bulamıyorum. Kart hala orada yatıyor, benim içim eriyor. Derdimin ve çaresizliğimi anladığınızı umarak sizden yardım istiyorum. Hatta dileniyorum. Fakir ama gururlu olduğumu söylemiyorum. Yani sıralarsak isteklerimi şöyle bir liste olacak:

1. Bir windows nasıl OSR 2.0 yapılır ve gerekli dosyalar nereden bulunur? En azından bu dosyaların ismi nedir?

2. Win98 kur demeyin.

Ha bu arada derginiz çok güzel.

— Doğan Çevikol, E-mail yoluyla

C Aska isimli markayı biliyoruz. Açıkçası Aska Virge ve i740 gibi daha basit çipleri alıp oldukça kalitesiz kartlar üretiyor ve çok ucuza satıyor. Her AGP kartında olduğu gibi bunu da çalıştırmak için Win95'in OSR 2.1 olmalı. Ancak eski Virge'ünü OSR 1.0'da nasıl çalıştırdığın konusunda bir Şkrim yok. Büyük bir olasılıkla bu kart, PCI idi ve sen de yanılıyorsun. Windows 95 OSR 1.0'ı OSR 2.0 yapmanın bir yolu yok. Bir yerden OSR 2.0 veya OSR 2.1 bulmalısın. Eğer satın alacaksan Win98 al. Ama 95'imden memnunum OSR 2.0 istiyorum diyorsan bunu bir şekilde halletmek sana kalmış.

OSR 2.1 bulursan bir sorunun kalmaz. Ancak OSR 2.0 bulursan Usbsupplement isimli patch'i yükleyerek onu OSR 2.1 yapmalısın. Microsoft, en azından bu patch'i sitesinde yayınlıyor. Ama Microsoft'un sitesi Internet tarihinin en anlamsız ve karışık sitesi. Internet Explorer 4.0 bile Microsoft'un kendi sitesinde sürekli "java script error" verip duruyor. Bu sitede aranan bir patch'i bulmanın ne denli zor olduğunu düşünerek ben kendimi feda ettim ve sizin için bu patch'in yerini bulmaya karar verdim. Adres tam olarak şöyle: *http://www.winotek.com/tech/Şles/win95up/win95usb.zip.* Ama bu adres, Microsoft'un sitesinde değil; çünkü Microsoft'un sitesinde bulamadım. Bu vesileyle Microsoft'u tüm OSR 1.0 kullanıcılarını mağdur ettiği için ve Internet'ten dünyanın en kötü desteğini sunduğu için tekrar tekrar eseşe kınıyorum. En acısı bunların tek sebebinin pazarlama stratejisi olması. Hadi başlamışken devam edelim!..

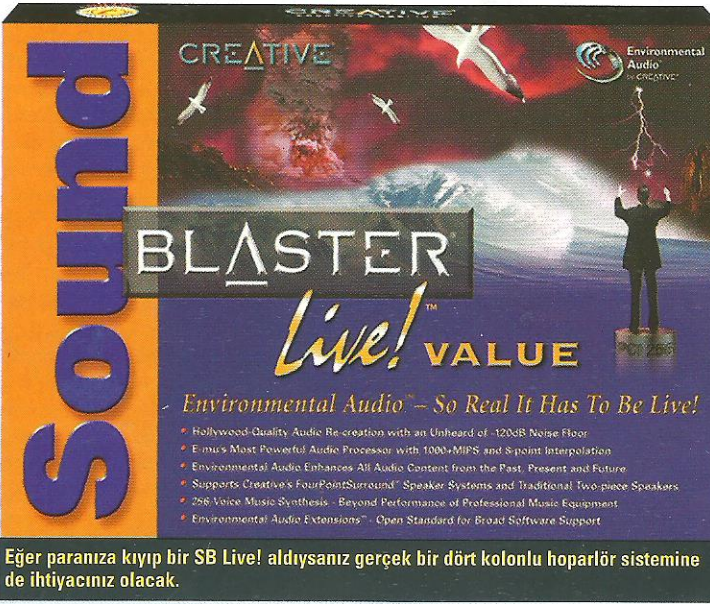
Usbsupplement'in asıl amacı, USB cihazlarının Win95 üzerinde kullanılabilmesi. Ancak Usbsupplement yüklenmiş bir Win95'de yani OSR 2.1'de yine Microsoft'un ürettiği MS Sound System 80'i USB portundan kullanmak mümkün değil. İşletim sistemi sizin, patch sizin, hoparlör sizin. Teoride olması gerekirken pratikte üçü bir arada çalışmıyor. Hatta hopar



Bize göre Oyun Makinesi, şu an raşardaki her oyunun altından kalkabilecek konŞgürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum Şyatı 2500$'dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minumum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ama eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II gerçekten çok ateşli bir çipset; ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D graŞk kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

lörle gelen programların Win95'e yüklenmesi bile engellenmiş. Bunun "hoparlörü alan bir de Win98 almak zorunda kalsın"dan başka bir amaca hizmet edebileceğini sanmıyorum. Evet arkadaşlar, işte dünyanın en zengin insanı böyle olunuyor ve kimse Microsoft'a boş yere antipati duymuyor.



Eğer paranıza kıyıp bir SB Live! aldıysanız gerçek bir dört kolonlu hoparlör sistemine de ihtiyacınız olacak.

S Sevgili *PC Gamer* ekibi ve çalışanları, Bilgisayarımın özellikleri PII, Voodoo Rush 3D hızlandırıcı, 32MB RAM. Adamlar bana RAM'im az diye çalışmıyor dediler. Sizce neden bu olabilir mi?

– Salihcan Güner, E-mail yoluyla

C Seni kandırmaya çalışıyorlar. 32MB RAM hiç de fena değil. Gerçi ideal performans için 64MB daha verimli; ama 32MB da pek sorun çıkarmaz. Ancak 3D hızlandırıcı kartın çok eski ve oldukça sorunlu. Eğer 3D oyunlarda bir sorunun varsa bu, Voodoo Rush yüzündendir. Daha öncede Voodoo Rush'ların uyumsuzluk problemleriyle ilgili pek çok şey yazmıştık. Bu işlemciye sahip bir kartı ne kadar Şyata bulursanız bulun, kesinlikle almayın. Eğer elinizde bir Voodoo2 veya RIVA TNT'ye verecek kadar para yoksa Intel i740 ve Matrox G200 işlemcili kartları deneyin.

S Selam PC Gamer ailesi; Derginizin mükemmelliğini herkes bildiği için övme faslını geçip hemen sorularıma başlıyorum. Ben otomobil yarışı oyunlarına kafayı takmış bir gencim. Ama bu tür oyunları oynamak klavye ile gerçekten sıkıcı oluyor. Yani bana bir Force Feedback Wheel lazım. Derginizin 3. sayısında Rockfire Daredevil, 4. sayısında ise Microsoft SideWinder'ın özelliklerinin anlatıldığı yazınızı okudum.

Tabii ki SideWinder'ın Daredevil' den daha iyi olduğu bir gerçek; ama fiyatı bana biraz fazla geldi. Benim sorum, fiyatı 100 dolar civarında, gerçekten memnun kalabileceğim bir başka Force Feedback Wheel olup olmadığı. Varsa tam fiyatı nedir? Nereden alabilirim? Bir dahaki sayınızda test edebilir misiniz? (ACT Force RS Wheel çok iyi görünüyor ama ithal eden firma yok)

Saygılarımla

– Deniz Özden, E-mail yoluyla

C Bir Force Feedback direksiyonu 100$ civarında bulmak zor. Bir önceki mektupta da bahsettiğimiz gibi yaklaşık bu miktarda bir para ayırdıysan Daredevil'i seç. Ancak Force Feedback'in oyunlara karı olduğu kadar cebe de zararı var. ACT'in kontrol cihazları bir ihtimal Türkiye piyasasına girecek; ama henüz elimize kesin bir açıklama gelmedi. Sadece bu konuda çalışmalar olduğunu biliyoruz. Bu gerçekleşse bile ürünlerin piyasaya ne zaman gireceği meçhul.

S Selam. E-mail adresinizi *PC Gamer*'da görünce hemen bilgisayarın başına geçtim. Ben önceden P100 işlemcili bir bilgisayara sahiptim ve yarış oyunlarını iyi oynayamıyordum. Daha sonra PII işlemcili bir bilgisayar aldım ve artık yarış oyunları iyi çalışıyor. Fark ettim ki aslında bana bir direksiyon lazım. Dergide Rockfire Daredevil hakkında bilgi vermişsiniz; ama beni pek tatmin etmedi. Sizden istediğim güzel bir direksiyon tavsiyesi. Hangisini almalıyım, bana yardımcı olursanız sevinirim. Tabii fiyatı çok olmamak kaydıyla.

– Emre Bengü/Ankara

C Ne güzel. Demek ki yarış oyunlarının zevkini bir direksiyon ile çıkarmak isteyen birçok okuyucumuz var. Şu an üç şansa sahipsin. Daredevil, Microsoft FF Wheel ve Logitech Formula Force. Bizim tavsiyemiz elbette ki Logitech'ten yana. Bu direksiyon her açıdan diğer iki rakibini fazlasıyla aşıyor; ancak biraz pahalı bir seçim. Eğer paran yetmiyorsa Daredevil'ı seç. Her ne kadar kusurlu yanları olsa da Daredevil'le oynamak MS FF Wheel'den çok daha keyişi.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
hitegitim@aidata.com.tr

S Selam. Öncelikle bu tür yardımlarınızdan dolayı size teşekkür ederim. Derginizi çıktığından beri takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Başarılarınızın devamını dilerim.
Şimdi sıra sorularda;
1. Benim P2 350, 128MB PC100 RAM, 6.4GB Hard-Disk, SB AWE 64 Gold ses kartı, 32X Creative CD-ROM, Asus V3400 TNT 16MB ekran kartı, Apache 56k modem ve Micro TV kartım var. bu sistem beni ne kadar süre idare eder?
2. Ses kartım 3D sesleri destekliyor mu?
3. Asus V3400 TNT ile Creative'in TNT'si arasında ne fark var ve hangisi daha iyi?
4. Riva TNT mi Voodoo2 mi daha iyi?
Hepinize çok teşekkür ediyorum.

– O. Kösedağ, E-mail yoluyla

C 1. Şimdiden dert etmeye başlama. Sistemin gerçekten çok iyi ve uzun süre upgrade gerektirmez. Bunun keyŞni çıkar. Elbette ki sistemin ne kadar idare edeceğini, yeni çıkacak oyunların sistem gereksinimleri belirleyecek. Senin için bir tahminde bulunacağım; ama bunun sadece bir tahmin olduğunu unutma. 6 ay sonra yeni çıkan teknolojiler bende niye yok dedirtecek, bir sene sonra ne yapsam da performansımı artırsam diyeceksin, 18 ay sonra yeter artık diyecek, 24 ay sonra buna upgrade de olmaz, en iyisi yenisini almak diyeceksin.
2. Maalesef desteklemiyor.
3. İkisinin de chip'leri aynı olduğu için pek fark yok; Asus V3400'ün TV çıkışı var Creative ise biraz daha hızlı. Ihtiyacına göre tercihini yap.
4. Riva TNT daha iyi ama açıklamasını bir kez daha yapmayacağız. Zaten önceki sayılar elinde olduğuna göre Donanım sayfalarına bir göz atarsan mutlaka görürsün.

S Merhabalar PC Gamer Türkiye, Sizi övmeye geçmeden bir an önce sorumu sormam lazım. Benim bilgisayarım P166 32MB RAM, 4MB S3 Virge ekran kartı takılı bir külüstür. İki tane SLI modda Voodoo takırmayı düşünüyorum. Siz ne dersiniz? Performans değişikliği sağlar mı? Yoksa hiç kasmayayım mı? Lütfen en kısa zamanda cevaplayın bunu. Ve de 3Dfx' ten sonraki adımının ne olması gerektiğini söylerseniz beni memnun edersiniz. Başarılarınızın devamını dilerim.

– Mehmet Cemil Çavuşoğlu, E-mail yoluyla

C Dur, yapma! İki canım PCI slotunu Voodoo Graphics gibi eski bir teknolojiye harcama. Kendine bir Voodoo2 edin. Hem daha az dert çıkarır, hem de daha fazla performans sağlar.

S Merhaba *PC Gamer*, Ben fazla geyik yapmadan soruma geçeyim: Benim P200MMX, 4MB ekran kartı, 32MB RAM, 16 ses kartı, Win98... sistemim var. *Fifa99* bu sistemde düzgün çalışmıyor. Görüntüler kesintili çıkıyor. Bu yüzden 16MB Diamond Fusion Voodoo Banshee işlemcili bir 3D aldım. Görüntüler 3D ama hala biraz kesinti var. sizce sebebi nedir? Şimdiden teşekkürler.

– Durul Sayhar, E-mail yoluyla

C Oyunun yanında gelen 3D Setup programını kullanarak ayarları kartına göre düzenle. Buradaki seçeneklerden hem kartının tipini hemde ekran çözünürlüğünü ayarlayabilirsin. Bu sorununu çözecektir.

S Merhaba, Sanırım bir tür donanım sorunum var. Ekran kartı olarak ne seçeceğime karar verememiş durumdayım. Fiyat/performans oranı olarak uygun bir seçim aramaktayım. Creative Labs TNT, Asus 8MB AGP TV/out Creative Labs Blaster Banshee ve Diamond AGP 8 MB arasında kalmış durumdayım. Bunları elde edebileceğim verim açısından değerlendirebilir misiniz? Genelde oyun amaçlı düşünüyorum; ama fiyat olarak da çok uçmamalıyım. Bana uygun bir konfigürasyon önerebilir misiniz? Daha sonra bir Diamond Monster da ekleyebilirim, nasıl olmalı?

– Ozan Orhon, E-mail yoluyla



Diamond'ın meşhur Monster 3D serisine son bir kez bakın; çünkü 3Dfx'in son hareketinin ardından STB dışındaki tüm kart üreticilerinin Voodoo serileri tarihe karışacak.

C Bu ayki 3D Satın Alım Rehberi isimli dosyamızı umarım okudun. Bizim tavsiyemiz elbetteki TNT. TNT'nin üzerine bir Voodoo2 eklemeye gerek de yok zaten. Bunun tek yararı, 3Dfx destekli oyunları oynayabilmek olur. Yani TNT ve Voodoo2, kesinlikle ayrı çalışır ve birbirinin performansını etkilemez. Eğer salt 3Dfx destekli oyunları oynayamamaktan şikayetçiysen ya da kimi oyunların 3Dfx API'siyle Open GL veya D3D'den daha iyi performans verdiğini düşünüyorsan. Yoksa TNT ile Voodoo2'ye aynı anda sahip olmanın başka bir avantajı yok. Riva TNT kartlar sana pahalı geliyorsa Intel i740 ve Matrox G200'ü düşün.

S Gerçekten de oyun dünyasının en son yeniliklerini sunarak iştahımızı kabartıyorsunuz. Tabii genellikle 3D oyunların yaygınlaşması benim de 3D kartlara ilgi duymama neden oldu. Şu anda kullandığım bilgisayarda S3 Virge 4MB ekran kartı ve 4Mb Diamond Monster add-on 3D kartı var. Bu ikili beni bayağı idare etti; ama yavaş yavaş bir yeniliğe ihtiyaç duymaya başladım ve bilgisayarı toptan upgrade ederken ekran kartını da değiştirmeye ve 2D/3D birleşik bir kart almaya karar verdim. Yabancı web sitelerinde de övgüyle karşılanan TNT kartlı bir ekran kartı almayı düşünüyorum.; ama bu konuyla ilgili sorularım var: Benim Anakartım Asus 97TX-XE (ben de amd k2 alacaklar kervanına katılıp bu anakartı şimdilik elimde tutmayı düşünüyorum da). AGP slotu yok. PCI bir TNT almam performansı ne kadar etkiler? Elimde bulunan Diamond Monster'i TNT ekran kartına bağlamam mümkün mü? Eğer mümkünse Voodoo2 ile kıyaslanan bir karta Voodoo1 işlemcili bir add-on eklemek ne kadar akıllıca olacaktır? "TNT'yi bırak, canavar gibi ....2D/3D kartını al" cümlesindeki boşluğu dolduracak bir kart varsa lütfen bu bilgiyi bizden esirgemeyin.

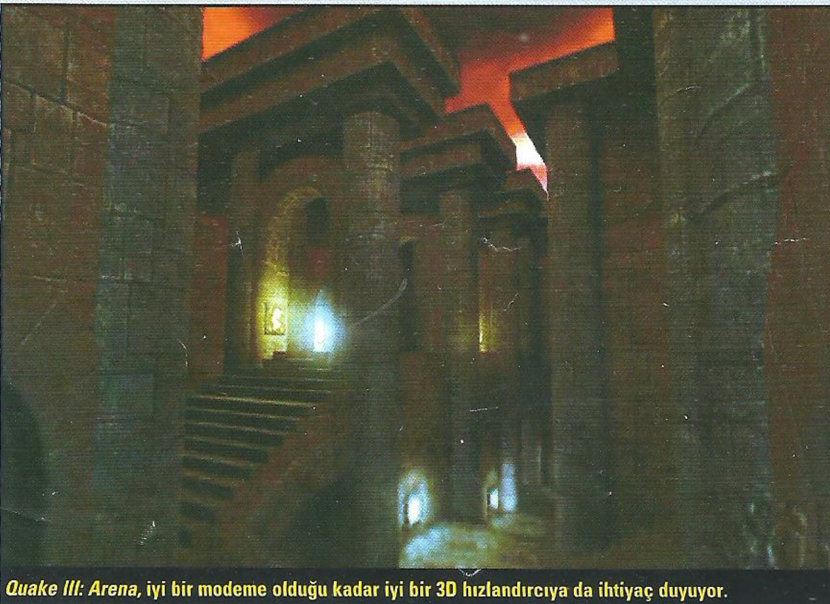
– Mehmet Can, E-mail yoluyla

C Ekran kartlarının AGP ve PCI versiyonları arasında çok büyük farklar yok. Bunun bir sebebi, mevcut oyunların AGP'nin faydalarından tam yararlanamaması, diğeriyse AGP'nin halen gelişmekte olması. Bence PCI bir kart almakta sorun yok; ama AGP slotun olsaydı tercihin mutlaka AGP bir kart olmalıydı.

Eski Voodoo kartını salt 3Dfx destekli oyunları (Redguard gibi) oynamak için tutabilirsin. Ancak D3D ve Open GL destekli oyunların mutlaka TNT'yi kullandığından emin ol. Bunu her oyun "display settings" bölümünden ayarlayabilirsin. Ancak bir süre sonra eski Voodoo, hiçbir oyunu oynatamaz hale gelirse bu kartı hemen sistemden çıkar. Ancak TNT'ler Asus anakartlarla uyuşmazlık çıkarabiliyor. Almadan önce aldığın kartın anakartına uyduğundan emin ol. Entegre 2D/3D çözümlerde TNT hala bir numara.

S Merhaba, Ben kendime yeni bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum ve doğal olarak birçok sorum ve de sorunum var. Cevaplamanız hayati önem taşıyor.

Ekran kartını TNT işlemcili almayı düşünüyorum. Herkes, en iyi TNT kartın STB Velocity4400 olduğunu söylüyor; ancak bir derginin testinde Elsa Erazor2'nin Direct3D'de fps skoru diğerlerinden iki kat fazla çıkmış. Bu doğru olabilir mi? Doğruysa onu almalıyız değil mi? Voodoo3 add-on mu yoksa 2D/3D'mi olacak? Eğer 2D/3D olacaksa şimdilik dandik bir kartla idare etmeye değer mi? Yani TNT'den çok mu daha iyi olacak? Eğer add-on



Quake III: Arena, iyi bir modeme olduğu kadar iyi bir 3D hızlandırcıya da ihtiyaç duyuyor.

olacaksa kesin AGP destekleyecek. TNT'nin yanına takabilmek için iki tane AGP portu olan mainboard var mı? SB live ses kartı (kesin) alacağım; ama Soundworks 4 Point System mi alsam, yoksa o parayа çok güçlü JBL hoparlör mü alsam (yoksa Eastern HomeTheater mı alsam hehe)? Hundai 17" monitör iyi midir? Yani 14"te 1024x768 kullanırdım, 17"te 1280x1024 beni keser mi? Yoksa kaliteli mi alsam?

– Orkun Bozdemir

C İlk soruna elbette ki hayır diyeceğiz. Elsa Erazor2, Elsa'nın tüm kartları gibi iyi bir kart ve bu kartı tercih etmekte sorun yok. Ancak D3D skorunun iki kat olması imkansız. Gerçi bu testin hangi dergide çıktığını bilmiyoruz; ama aynı çipi kullanan kartların performansı çok fazla değişmez. Elsa Erazor2' deki bu fark, büyük bir olasılıkla Vertical Sync ayarının yanlış yapılmasındandır. İkinci soruna gelince bu konuda iki sayıdır çok şey yazdık. Voodoo3'ün daha hızlı olacağı kesin; ancak Voodoo3 ile TNT2 arasındaki hız farkının TNT2'nin teknolojik üstünlüklerinden vazgeçmeye deyip deymeyeceğini göreceğiz. Ayrıca Voodoo3'de sadece entegre bir 2D/3D kart olacak. Yani RIVA TNT ile birlikte kullanılamayacak. Bunu geçen ay öğrendiğimizde biz de çok şaşırdık. Sanırım 3Dfx, bu sektörde tek isim olmayı iyice kafasına taktı ve kendi kartının yanında başka bir marka ekran kartı görmeye de dayanamıyor. Ayrıca add-on olsaydı onu AGP slotuna takamazdın; çünkü her anakartta sadece bir AGP slotu vardır ve buraya sadece bir adet ekran kartı takılabilir. Bu yüzden tüm add-on kartlar PCI'dır.

S Selam, Sound Blaster Live aldım. Arkadaki hoparlörden çok az ses geliyor; ancak kulağımı dayarsam duyabiliyorum. Ayarlardan da düzeltemedim. Nasıl düzelteceğim konusunda yardımcı olabilirseniz sevinirim.

Okan Onrat

C Öncelikle sisteminin gerçek dört hoparlörlü sistem olduğundan emin olmalısın. Yani ses kartından gelen iki ayrı stereo kabloyu (arka ve ön için ayrı) hoparlörünün front ve rear yazan soketlerine takabiliyor olmalısın. Eğer hoparlörün ön ve arkadan gelen sesleri ayırd edemiyorsa bu onun dört hoparlörlü olmadığı anlamına gelir.

Daha sonra ekranın üst kısmına yerleşen araç çubuğundaki ayarların "speakers" bölümünden hoparlör ayarını dört hoparlör olarak değiştir; çünkü ilk kurulumda bu ayar iki hoparlör içindir. Yine bu pencereden çeşitli noktalara sanal ses kaynakları yerleştirerek arka hoparlörlerin çalışıp çalışmadığını anlayabilirsin.

PCG

Sözlük

Sözlük, her ay Donanım'da görünen kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklıyor.

Bump-Mapping
Düz poligonların üzerinde girintiler ve çıkıntılar oluşturarak dokuları varmış gibi görünmesini sağlayan render tekniği. Girinti haritaları genelde bir doku haritasına benzer. Ancak bu haritalar sadece grinin tonlarındadır ve üzerlerindeki gri rengin tonu, yüzeyin hangi noktasında ne kadar yükseklik olacağını belirler.

DVD-R
Yazılabilir DVD. DVD-R'lar DVD teknolojisindeki standart zorunlarının en önemli kısmıydı. Uzun süre üreticiler DVD-R standartında anlaşamadılar ve bu piyasadaki her DVD-R'ın her DVD sürücüde çalışmamasına neden oldu. Ancak son zamanlarda bu problem çözüldü ve piyasadaki DVD-R uyumlu payesini kazanabildi. Ancak piyasada hala ev ve ofis kullanıcıları için DVD-R yazıcı bulunmuyor.

True Color
Gerçek renk modunda ekrandaki her pikseli tanımlamak için 24 bit veri kullanan herhangi bir yazılım ya da grafik kartı.

Bir kez daha merhaba...

Bir kez daha merhaba... Keyifler nasıl? Bu ay okulum başladığı için biraz daha fazla oyun oynayabilme fırsatı buldum (nassı yani????). Gayet ciddiyim, insan psikolojisi çok garip, okul olmadığı zamanlarda yalnızca arada sırada *Diablo* oynardım, artık diğerlerine de göz atabiliyorum. Resmen okula bağlıymış ya da belki başka şeylere, başka kişilere, başka zamanlara, başka mekanlara... Her neyse... Kısacası tam bir "I'm Back!" durumu mevcut. Bu ay size *Starcraft v. 1.04* patch'ini ve *Brood War* CD'sini anlatıp *Red Baron 3D* hakkında birkaç laf edeceğim. Ama önce bir itiraf...

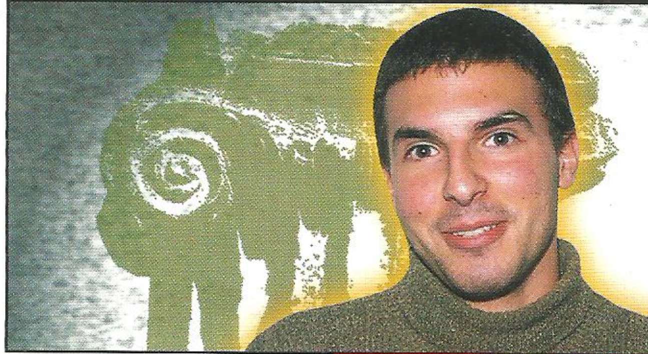
Şu *Diablo* var ya... Hani ikincisini beklediğimiz ve bir türlü çıkmayan. Şimdi benim o oyunla ciddi bazı sorunlarım var. Şu kadarını söyleyeyim, oyuna baştan başladığınız zaman karakterinizin özelliklerini ve silahlarını koruması işi çok çok kötü! Bu yüzden Blizzard'a en içten hırlamalarımı yollamayı borç biliyorum. Şimdi de itiraf geliyoor: Ben var ya ben, kendine hakim olma yeteneğinden yoksun ben... o *Diablo*'daki üç karakteri de (yani warrior, rogue ve sorcerer) level 30'a getirdim ve hala daha aynı save dosyalarım duruyor ve ben hala daha gidip gelip aynı yerden oynamaya devam ediyorum. Ama artık bir saat falan takılıp bırakıyorum neyse ki. Eskiden iki üç saat, offf hatırlamak bile istemiyorum! Ama işin ilginç tarafı (zaten oynamaya devam etmemin nedeni kahrolası merakım!), hala daha önceden görmediğim silahlar yüzükler falan buluyorum. Bu da benim zevkim işte, kimsenin bir şey demeye hakkı yok. Belki de sıkıntıdan (benimle aynı dertten muzdarip olanlar bana yazabilirler, olmayanlar SAKIN yazmasın! Şaka şaka, mail adresim yazının sonunda...).

Evet, *Starcraft* işine bir el atabiliriz şimdi... *Starcraft* öyle bir oyun ki, 3-5 sene sonra bile açıp oynadığınızda zevk alabilirsiniz, bunu zaten biliyorsunuz. Şu sıralarda *Brood War* adlı ek CD de piyasaya çıkmış durumda; ama benim öncelikle bahsetmek istediğim *Starcraft*'in *1.04* patch'i. Şimdi efendim ne yapıyorsunuz? Hemen *www.blizzard.com* adresine gidip Demos & Patches kısmına bakıyorsunuz ve *Starcraft* patch'ini indiriyorsunuz. 2.3MB'lık bu .exe dosyası sorunsuz kuruluyor ve ufak tefek de olsa 1500 tane değişiklik yapıyor. En önemli değişiklik ise ekranın sağ üstünde paranızı ve Vespene gazı durumunu gösteren yazıların yeşil olması...değil tabii ki! Genel olarak Terran, Zerg ve Protoss'ların özelliklerindeki dengesizlikleri gidermek amacı güdülmüş. Tam olarak aklımda değil; ama işte mesela Terran'larda Supply Depot kurmanın bedeli 100 değil de 75'e indirilmiş, Zerg'lerde Hatchery'nin kurulma zamanı biraz kısaltılmış falan gibi. Readme dosyası 5-6 sayfaydı, gavur yapıyo abi işte, üşenmemiş uğraşmış adamlar... ıyy kötü bir laf bu yaa!



İşte *Brood War*daki yeni birimlerden kıpkırmızı Dark Archon. Geride kalan son Terran tankına haddini bildirmeye gidiyor.

Cüneyt Halu



Brood War adlı genişleme paketi ve bir sürü hatayı düzelten yeni 1.04 patch'i sayesinde Starcraft çılgınlığı tekrar canlanacak gibi...

Şimdi asıl bombaya gelelim, *Starcraft Expansion Set: Brood War*. Bu CD kısa bir süre önce etrafta satılmaya başladı, oynamayanlar için biraz anlatmak istiyorum. Tabii ki *Brood War*'u yüklemek için orijinal *Starcraft* CD'sine de ihtiyacınız var. Benim tavsiyem önce Blizzard'ın sitesinden 1.04 patch'ini indirip onu yükleyin sonra da *Brood War*'u kurun. Oyunu her zamanki gibi çalıştırınca size normal *Starcraft*'i mi, yoksa *Brood War*'u mu oynamak istediğiniz soruluyor. Adamlar iyi iş yapmışlar, oyunun bütün görünüşü değişmiş ve yepyeni senaryolar var. Sanki *Starcraft 2* oynuyormuş gibi oluyorsunuz, bölümler bile "Episode 4", "Episode 5" falan diye gidiyor. Bölüm 4'ü biraz oynamaya başladım, burada Protoss'lar olarak savaşıyor ve gezegeniniz Aiur'un hazin mi hazin sonuna tanık oluyorsunuz. Vıcık vıcık Zerg'ler taş taş üstünde bırakmıyorlar! Ayrıca her üç ırka da ikişer tane yeni birim eklenmiş, bunları da kısacık anlatırsam iyi olacak.

TERRAN: Yeni birimlerimizin ilki Medic. Savaş alanında yaralanan askerlerinze ilk yardım götürecek olan bu birimin eksikliği gerçekten hissediliyordu. İyi bir seçim. İkinci birimimiz ise Valkyrie Bomber adlı araç. Geniş alanlara zarar vermek üzere tasarlanmış ol-


Red Baron 3D'de sorunlu olan her şey düzeltilmiş ve güçlü bir 3D desteği eklenmiş.

dukça kallavi bir bombacı.

ZERG: Iyyy. Yaa bu Zerg'ler gerçekten midemi kaldırıyor, hele hele Hatchery'de yumurtalar oluşurken üzerine tıkladığınızda gelen sesler yok mu! Zerg'lere eklenen birimlerden ilki Devourer. Adından da anlaşılacağı gibi her şeyi mideye indiren bir haşere. Milletin üzerine zehir kusup duruyor. Öbür birim de Lurker adlı "yaratık." Yeraltında yaşayan bu hantal hayvan, oldukça güçlü bir destek birimi.

PROTOSS: Dark Archon adındaki "şey", diğer birimlerin beynini kontrol ederek onları etki altına almayı başaran bir enerji kaynağı. Diğer bir yeni birim olan Corsair ise havadan havaya savaşta çok etkili olan ve nötron fişekleri ile etrafa dehşet saçan güçlü bir uçak.

Bu genişleme paketlerinin oyunun tüm görünüşünü değiştirmesi çok hoşuma gidiyor. Üstelik Blizzard bu işi çok da iyi kıvırmış; yeni sesler, konuşmalar, haritalar... Kendinizi kaybetmeniz için gerekli her şey mevcut yani! *Starcraft* hayranlarını uzun süre oyalayacağa benziyor. Blizzard'ın Web sitesinde daha da ayrıntılı açıklamalar var isterseniz...

Red Baron hayranları, oyunun devamı olan *Red Baron II* çıktığında tam anlamıyla çökmüşlerdi; çünkü oyun berbattı, bu kadar basit! Grafikleri çok kesikliydi, 3D desteği hiç yoktu ve her açıdan yarım bırakılmış bir oyun izlenimi veriyordu. Sierra, müşterilerinden aldığı tepkilerden oldukça bunalmış olacak ki, oyuna bir çeki düzen verme kararı alarak *Red Baron 3D*'yi çıkardı. Sorunlu olan her şey düzeltilmiş ve güçlü bir 3D desteği eklenmiş; oyun kendisini bulmuş denebilir. İşin en ilginç kısmı da şu: Bu yeni oyun, orijinal *Red Baron II*'ye sahip olanlara ücretsiz olarak sunuluyor. İster Web sitesinden indirin; isterseniz orijinal CD'nizi Sierra'ya yollayın, onlar da ücretsiz değiştirsinler. Örnek bir davranış, takdirimi kazandılar, teşekkürlerimi de... (kendimi lise müdürü gibi hissettim, takdirler, teşekkürler...)

Yerim bitiyor, gelecek ay ne yazacağım hiç mi hiç belli olmaz; ama siz bana ne isterseniz yazabilirsiniz. Sonuçta hepimiz oyun delisi değil miyiz? Hahaha! E-mail adresim: *cuneythalu@yahoo.com*. Sizden bir şey rica etmek istiyorum; şu derginin dili konusu. Düşüncelerinizi ve isteklerinizi birkaç satır da olsa bana yazın. Tamam? Gelecek sefere kadar...bilgisayarlarınızın başından kalkmayın! (ne demekse...)

PCG

BUG PATCHLERİ*

***Caesar III* v.1.0.1.0 (Sierra):** Artık binaların sayısı sınıra eriştiği zaman bir uyarı çıkıyor. Oyun ya da harita değiştirdiğinizde, valinin adı "The New Governor" olarak değişmiyor veya önceki oyunlardan alınmıyor. Plaza üstüne plaza kurmak artık parasız. Vali konakları ve kahinler artık işgücü yokluğundan yakınmıyorlar (yani işçiye ihtiyaçları yok). Evleri yoldan çok uzağa kurarsanız (iki kareden uzağa) uyarılıyorsunuz. "Road to Rome" üzerindeki yerleşim kesintiye uğrarsa yine bir uyarı çıkıyor. Artık prefect'ler, haberleri olmayan bir yangına rastlarlarsa durup söndürmeye çalışıyorlar. Çölde yangın çıkması olasılığı biraz azaltılmış. Prefect'lerin savaş güçleri biraz artırılmış. Caesarea senaryosunda artık ticaret şehirleri, yıllık "sıfır" meyve satın almak istemeyecekler. Damascus senaryosunda artık mermer ithal edebileceksiniz. Birçok değişiklik daha var. *C3UP11.ZIP*

***Fallout 2* v.1.02D (Interplay):** Çıkan bu son patch, yalnızca ABD sürümünde işe yarıyor. Arabayı geri getiren T-Ray'in para almaması düzeltilmiş. Oyunun çeşitli yerlerindeki olaylarda ters giden şeylerden birçoğu düzeltilmiş. patch ile birlikte gelen README.TXT dosyasını okumayı unutmayın. 1.0 versiyonuyla kaydettiğiniz oyunlar bu yamayla uyumlu değil, Interplay şu anda eski kayıtlı oyunları yeni hale dönüştüren bir program üzerinde çalışıyor. Ayrıntılar için *www.interplay.com/fallout2* adresine bakabilirsiniz. *F2PATCH.EXE*

FALLOUT 2

***Half-Life* v.1.0.0.6 (Sierra):** CD doğrulama sırasında müzik parçaları kontrol edilmeyecek, bu iş yasal kullanıcıların sinirini bozuyordu. Multi-player'daki varsayılan ayarlar düzenlenerek daha yavaş modemli kullanıcıların da rahat oynamasını sağlayacak hale getirilmiş. LAN oyunları için varsayılan hız 9999'a getirilmiş; bu hız başta Internet hızı ile aynıydı. LAN oyunlarında WON doğrulamak için artık uğraşılmayacak. LAN üzerinde oynanan oyunlar tek bir B sınıfı adresle sınırlanmış. Kurulum kaldırma sırasında çıkan sorunlar düzeltilmiş. A3D kullanılırken su altındaki seslerde çıkan bozulma düzeltilmiş. *HL1006.ZIP*

***Heretic II* v.1.01 (Activision):** Bu patch, bazı joystick ve gamepad sorunlarını gideriyor. Eğer bu tür sorunlarınız yoksa patch'i yüklemenize bile gerek yok. *H2_V1_01.EXE*

***Quake II* v.3.20 (Activision):** Fazla büyük bir veri paketi geldiğinde çökmelere yol açan bir network hatası düzeltilmiş. *Quake II*'de uzun zamandır olan bir hata; yeniden oluştuğunuzda ya da ışınlandığınızda, kendinizi dümdüz havaya veya yere bakarken buluyordunuz, bu sorun giderilmiş. Başka değişiklikler de var. Ayrıca Capture the Flag'de güncellenmiş. *Q2320CTF.ZIP*

***Rainbow Six* v.1.04 (Red Storm Entertainment):** Bu patch sayesinde ateşinizi gösteren savaş tablosu siliniyor (tüfekte sorun çıkıyordu). Ana kapılardan geçmek artık sorunsuz olmalı. Oyuncular artık isteyerek gecikme yaratmak yoluyla duvarlardan geçemeyecekler. Oyuna katılmak için ok tuşlarını kullandığınızda grafikler bozulmayacak. Network versiyonu 1.04 olarak görünecek. Hile yapılmasını önlemek amacıyla bazı bant genişliği sabitleri kaldırılmış. Multi-player oyunlar birkaç görevle sınırlandığında, sunucu listesinde yalnızca o görevler görülecek. Multi-player oynarken oyunun süresi değiştirilirse oyuncuların ekranındaki zaman çubuğu, bu değişikliği düzgün bir şekilde gösterecek. Hem co-operative, hem de karşılıklı multi-player oyunlarda Biosuit'ler düzgün görünecek. Atışlarınız artık sunucu tarafından daha iyi değerlendirilecek; bir engelin yakınındaki birini vurduğunuzdan emin olduğunuz ancak sunucunun bunu reddettiği durumlar olmayacak. Başka düzeltmeler de var. *R6104.ZIP*

***Return to Krondor* v.1.00.6 (Sierra):** Ağız hareketlerinin programlanmasındaki bir hata yüzünden oyunun zaman zaman Windows'a çıkması düzeltilmiş. Ayarlar da artık oyunu kaydederken birlikte kaydediliyor. Bazı donanım/sürücü kombinasyonlarında ortaya çıkan DirectSound sorunları için çözümler aranmış. *RTK106.ZIP*

***Shogo* v.2.1 (Monolith Productions):** Bu multi-player Point Release, *Shogo* 1.0'ı (lisanslı sürüm) ve *Shogo* 1.1'i (alpha patch) 2.0 haline getiriyor. Özellikle multi-player özelliklerine önem verilmiş; ancak tek kişilik oyunlarda ve oyunun genelinde de bazı iyileştirmeler var. Bu değişikliklerin ayrıntılı bir listesini READTHIS.TXT dosyasında bulabilirsiniz. Dikkat: Önceden sürüm 1.0 veya 1.1 ile kaydettiğiniz oyunlar, bu patch'le uyumlu değil! Bunu çözmek için oyunda istediğiniz bölüme gitmenizi sağlayan bir hile konmuş. Bu seçeneği nasıl kullanacağınızı öğrenmek için konsol bölümüne bakmanız lazım. CD'de *Shogo*'yu güncellemek için iki ayrı dosya var: SMPR20.ZIP dosyası, sizi 2.0'a yükseltecek sonra da 2.1'e yükseltmek için SHOGO21U.ZIP'i kullanın. *2.1 sürümüne geçmek için öncelikle 2.0'a geçmelisiniz. SMPR20.ZIP ve SHOGO21U.ZIP*

***WWII Fighters* v.1.05F (Jane's Combat Simulations):** Multi-player'de oyuncuların yeniden oluşması geliştirilmiş. Yeni POV seçenekleri (Panning veya Snap görünümü). Havada çarpışmalar için yeni bir seçenek. Joystick hassaslık ayarları düzenlenmiş. Joystick'lerde yeni "dead zone" ayarı eklenmiş. Multi-player'da çift kod adı sorunu giderilmiş, daha birçok sorun da çözülüyor. *WW2_105.ZIP*

*BU PATCH'LERİN HEPSİNİ CD'DE BULABİLİRSİNİZ

Delta Force

Bazen dergideki işlerin hepsi üst üste biner ve son ana dek işlerin yetişip yetişmeyeceği belli olmaz. Böyle günlerde sabahtan akşama durmak bilmeyen bir tempoda çalışan tüm editörlerin posası çıkar. İşte bu günlerinden birini yaşamış bulunan derginin Şişli'deki bürosundan 9.30'da çıkıp 11.30 civarı eve ulaşmıştım; yatağa uzanıp *PC Gamer*'ın Amerika versiyonunu okumaya başladım.

PC Gamer Amerika, derginin çeşitli ülkelerde çıkan sayılarını gösterip "we are world wide baby" diye başlık atmış ve bizim birinci sayımız da oracıkta aslanlar gibi yerini almış.

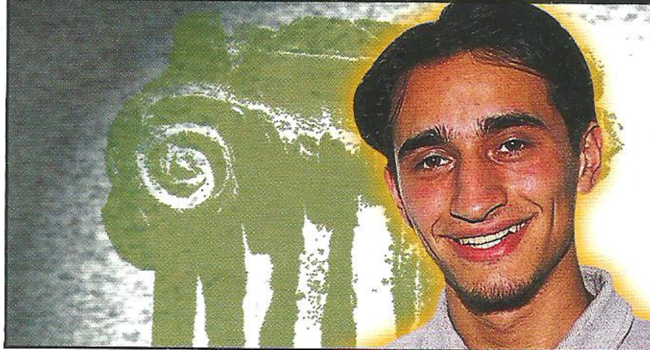
"Heyt bee" diye sevinç nidaları atarak bu sayfalarda göz gezdirirken uyuyakalıp rüya alemine dalıverdim. Rüyamda bizim dergi, *PC Gamer* Amerika'nın ofisine ulaşıyor ve editörlerin ellerinde dolaşıyor. Hepsi merak ve heyecanla sayfaları karıştırıyorlar. Derken dergi, Multi-player köşesini yazan editöre ulaşıyor, adam hızla kendinin de yazdığı köşeyi açıyor ve havada asılı kalan şu ölümcül soruyu soruyor: "Kim bu maymun?"

O anda kan, ter içinde uyanıyorum saat 5.12 yarına yazıların yetişmesi gerektiği dank ediveriyor ve pörtlemiş gözlerle bilgisayarın karşısında işte bu satırları döktürüyorum. Bir yandan da Amerikalı editörlerin Türkçe konuşması dışında gerçekleşmiş olması kuvvetle muhtemel olan rüyamı düşünüyorum ve o soru kafamda zonkluyor. İşte şu anda okumakta olduğunuz yazının yüzde yüz gerçek hikayesi!..

DELTA FORCE

Okuyanlar bilir, hemen her ayki yazıma "Bana kalırsa şu sıralar piyasada multi-player olarak oynanabilecek gerçekten sıkı bir oyun yok" diyerek girerim. Benim bu işgüzarlığıma sinir olduklarından mıdır nedir oyun şirketleri, 3D shooter alanındaki ağır toplarını arka arkaya piyasaya sürmeye başladılar. Üstelik tüm bu oyunlar ya esas özellikleriyle multi-player için tasarlanmış ya da multi-player desteği oldukça iyi. Ayrıca bu alanda devrim yaratacaklarını iddia etmeseler de yeni deneyimler vaat edenler var. Tabii devrim yaratacaklarını iddia edenler de...

Bendeniz de *Half-life*, *Delta force* ve *Star siege Tribes*'ın ani üçlü saldırısı karşısında bir karar vermek durumundaydım: Ya bunlardan birini iyice oynayacak ve bu esnada başta Kaan olmak üzere tüm *PC Gamer* ailesini kalbura çevirecektim ya da aslında 3D shooter'lardan o kadar hazzetmediğimi kamuoyu önünde açıklayacaktım. İtirafı seçersem şöyle demem gerkirdi: "Arkadaşlar ben her ne kadar multi-playercı olsam da 3D shooter'lardan hazzetmem. Benim içim multi-player oyun, *Red Alert* ya da *Star Craft* gibi baba bir real-time stratejidir" yani "kargadan başka kuş tanımam". Eh bunu da diyemediğimizden dolayı mecburen bunlardan birini seçmek durumunda kaldık ve inadına en iddiasız görüneni seçip ortalığı dağıtmaya başladık.


Mustafa Gökalp Balkaya

İlk öğrendiğim şey, en iddiasızları olarak nitelendirdiğim *Delta Force* da dahil olmak üzere artık yeni nesil 3D shooter'ların doymak bilmez bir konfigürasyon canavarı olduklarıydı.

Teoride 166MMX'de güzelce çalışması gereken *Delta Force*'un en az PII 233 istediğini fark ettik. Dahada korkuncu, diğer oyunların hepsinin kapıyı bir 3Dfx hızlandırıcı ile açmaları oldu. Bu da multi-player oyuncularının (aslında tüm oyuncuların) konfigürasyonlarını yükseltmelerinin yanı sıra yüksek konfigürasyonlu bilgisayarlara sahip arkadaşlar bulmalarını da gerektiriyor.

Tüm dehşetimiz geçince oyuna daldık. Oyun beklediğimizden çok daha eğlenceli çıktı. Death Match ve Capture the Flag oyunlarında eğlenceli anlar yaşadık. *Quake* ve benzeri oyunların puslu, karanlık ve havasız ortamından sonra *Delta Force*'un havadar bölümleri hepimize oldukça iyi geldi. Şaka bir yana *Delta Force*'un açık havada geçen bölümlerinin tasarımı gerçekten de muhteşem. Gökyüzü, bulutlar, araçlar ve diğer ayrıntılar çok iyi kotarılmış. Bunların yanı sıra oyunun sesleri de oldukça başarılı.

> Benim bu işgüzarlığıma sinir olduklarından mıdır nedir oyun şirketleri, 3D shooter alanındaki ağır toplarını arka arkaya piyasaya sürmeye başladılar.

Güven ve Kaan'ın leşlerini ardımda bırakınca bu ofisin artık bana dar geldiğini anladım. Bundan sonra dünyaya açılmalı ve dünya üzerinde kendilerini bu oyunda en iyi zanneden leş kargalarına hadlerini bildirmeliydim! Nitekim fazla geçikmeden bunun olanağını da buldum.

Novalogic'in ücretsiz server'ında son derece hızlı olarak bir maceraya atılır halde buldum kendimi. Server çok hızlı ve sorunsuzdu. Deathmatch, Capture the flag, Cooperative ve King of the Hill seçeneklerinin hepsini oynama fırsatım oldu. Genelde kimin nerede olduğunu bilmediğiniz bu koşullarda en çok dürbünlü tüfekle sizi uzaktan vuran kalleşlerden sakınmak gerektiğini öğrendim (birkaç kez nalları diktikten sonra tabii); ama daha sonra ben de kendime çatıda güzel bir mevzi edinerek gelip geçenleri daha beni göremeden temizledim. Pek çok kereler cani bir katilin yakalanmasına taş çıkaracak operasyonlarda bulundum. Velhasıl ben bu oyunun server'ını çok sevdim, inanın siz de seveceksiniz.

Delta Force, hem single-player hem de multi-player yönü oldukça kaliteli bir oyun. En hoşlandığım yanı ise kendi özgün motoru ile *Quake* ve *Unreal*'a gerçekten değişik bir alternatif sunması.

ÖZ ENDEKS

- Kaan (*Delta Force*'da delik deşik olduğu için) (-)
- Kaan (*Half-Life*'ta tam çözüme rağmen ilerleyemediği için) (-)
- Kaan (Keçi sakallı olduğu için) (-)
- Kaan (Hala *Duke Nukem* oynadığı için) (-)
- Kaan ("Tamam abi, sen daha iyi oynuyorsun dediği için") (+)
- Ben (Bu yazıda sırf geyik yaptığım için) (-)

PCG

Onurum Hayatımdır!!!

Bütün insanlara, ormanlarda yaşayan elf'lere, dağların içinde yaşayan dwarf'lara, onurlu şövalyelere, güç delisi büyücülere, tanrılarının yolunda yürüyen rahiplere, gözünü para bürümüş hırsızlara, doğanın koruyucusu warewolf'lara,gecelerin laneti vampirlere, gücü hissedebilen Jedi şövalyelerine, zavallı mutant'lara ve daha saymadığım binlerce yaratığa ve onları canlandıran tüm role-player'lara selam! Bundan böyle bu köşede konusunu fantazi kültüründen alan her şey: masaüstü FRP (Fantasy Role-playing), LARP (Live Action Role-playing), MtG (Magic the Gathering) ve tabii ki bilgisayar FRP-RPG oyunları hakkında haberler, görüşler, bilgiler ve duyurular bulacaksınız.

NERDEEEN NEREYE?

FRP ve bilgisayar deyince çoğumuzun aklına SSI'ın *Eye Of the Beholder* serisi gelir. Bu oyunda da sadece "kılıç salla, büyü yap, önündeki yaratığı öldür sonra da dinlen, yaralarını iyileştir, büyüleri geri kazan, koridorlarda yaratık avına devam et" vardı. Şimdiki oyunlar ise bu devri çoktan kapattı. Şimdi 3D ortamlar, farklı sonlar, kompleks karakterler, multiplayer oyunlar moda. Çok çeşitli büyüler, silahlar, eşyalar, yaratıklar ve karakter özellikleri yeni oyunları süslüyor. *Ultima Online* gibi oyunlar da Internet'te gerçek insanlar tarafından yönetilen karakterlerle partiler kurup ilerleyebiliyor ya da karşılıklı savaşabiliyorsunuz. *Might&Magic VI*'da 3D bir ortamda özgürce dolaşabilir, *Fallout* serisinde istediğiniz tür karakteri yaratıp oyunu birbirinden çok farklı şekillerde bitirebilir, *Baldur's Gate*'te ise AD&D sistemine sadık kalarak ne kadar mükemmel bir oyun yapılabileceğine şahit olabilirsiniz. Gelecekte neler olabileceği ise merak konusu. *Ultima Online 3D* belki...


Ahmet Hesapçı

FRP oyunları, şu an bilgisayarda üç farklı yönde ilerliyor. Birinci tip üç boyutlu mekanlar da "kes parçala, büyü yap, görevleri tamamla, ilerle" mantığı üzerine kurulu. İkinci tip iki boyutlu izometrik perspektife sahip, daha geniş mekanlar sunabilen ve çok çeşitli oyunların yapıldığı bir tip bu. Üçüncüsü ise strateji tarzında oyunlar. İstisna olup bunların karışımı olan oyunlar da var tabii ki.


Tüm fantastik kahramanlara merhaba!

Birinci tip şu anda 3D FPS'ler (first-person shooter) ile neredeyse birleşti birleşecek. Lara Croft'un yani *Tomb Raider* serisinin çok tutulması ve bu türün aslında adventure ve RPG'ye meyilli olması bundan sonra gelen bu tür oyunların FRP tarzına kaymalarını sağladı. Lara gibi kahramanlar, artık silahlarını ateşlemek yerine büyü yapıyorlar. Aynı anda *Heretic* ve *Hexen* gibi oyunlar da, aslında birer FPS olmalarına rağmen revaçta olan FRP ögelerini kullandılar. Bu oyunlara ACTION-RPG denmeye başlandı ve ortalıkta bunlardan çok fazla sayıda var.

İkinci tipte ise FRP sistemine daha fazla sadık kalınıyor. Oyunlar, daha çok konuşmalarınıza bağlı olarak gelişiyor, istediğiniz konuşma seçenekleri oyunun gidişatını değiştiriyor. İzometrik bakış açısı daha farklı; ama daha kolay algılanan bir ortam sunuyor. Bu türdeki oyunlar, ilk kez *Diablo* ile bir çağ atladı. Fakat daha sonra bu tarza o kadar güzel oyunlar yapıldı, o kadar çok şey eklendi ki, şimdi *Diablo* oynadığımda bana daha çok bir action oyunu gibi geliyor. *Diablo2*'nin başarılı olabilmesi için artık yeni bir şeyler ortaya koyması ve daha derin FRP ögelerini içermesi gerekiyor. Benim tercih ettiğim tip de bu zaten. Belki de adventure oynamayı sevdiğimdendir ya da bu türdeki oyunların gerçekten de çok iyi olması beni çeken neden olabilir. Mesela Black Isle firması *Fallout* serisinde de, *Baldur's Gate*'te de gerçekten çok iyi iş başarmış. Oynamadıysanız mutlaka oynayın. *Baldur's Gate*, Forgotten Realms'de geçen fantastik bir oyun, *Fallout* ise gelecekte nükleer savaş sonrası çöl haline gelmiş bir dünyada geçen bir oyun.

Black Isle firması Fallout serisinde de, Baldur's Gate'te de gerçekten çok iyi iş başarmış. Oynamadıysanız mutlaka oynayın.

FRP'nin strateji oyunlarına konu olması hiç de yeni bir şey değil, yıllardır süregelen bir durum. Sabırsızlıkla *Heroes of Might & Magic III*'ü bekliyoruz tabii ki. Yeni bir oyundan bahsetmişken aklıma geldi, *Warewolf* meraklıları için bir haber: Bu sene içinde *Warewolf the Apocalypse* diye bir oyun çıkacak. Oyun, muhtemelen 3D FPS olacak. Warewolf gibi bir yaratığın oyunu da tabii ki action olacak. Oyuna role-player'ların tanıyacağı White-Wolf firması da destek veriyor. Yani fantazi ögelerinin maymun edilmeden kullanıldığı bir FPS oyunu göreceğiz umarım.

DragonLance: Hele Şükür Çıktı!

Yıllardır beklediğimiz DragonLance romanları Türkçe'ye çevrilmeye başlandı. Ejder Mızrağı–Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları adıyla çıkan serinin ilk kitabını bulabilirsiniz. Çoktandır DragonLance dünyasında geçen bir oyun da yapılmadı. Oyun firmaları, bu dünyanın ne kadar çok sevildiğini unutmuşa benziyor.

Büyülerinizi ezberlemeyi, kılıçlarınızı bilemeyi ve daima tetikte olmayı unutmayın.

Bir daha ki sefere görüşmek üzere.

My Honor is My Life!
Onurum Hayatımdır! PCG

Sierra Günleri

Bu aralar Sierra'yla yatıp kalkıyorum desem yalan olmaz; ama bu kadar vakit geçirmeme rağmen tatmin olmadığımı söylersem de herhalde kuyruklu yalan olur. Bir kelebeğin ömrü kadar uzun olan tatilim boyunca firmanın piyasadaki bazı oyunlarını incelemeye çalıştım.

Sierra, durdurak bilmeden bana göre artık bir nokta koyması gerektiği seri oyunlarına devam ediyor. Aslında farklı konseptlere sahip alternatif seri oyunlar üzerinde çalışsalar hiç fena olmaz (bkz. *Fallout 2*). Teknolojinin getirdiği yeniliklerden faydalanma kaygısıyla en son teknikleri gerekli gereksiz her yerde kullanıyor. Bu durumun sonucunda da adventure türünün ilk adımlarını atmış bazı serilerini ve tabii ki tecrübeli takipçilerini, birtakım 3Dfx özelliklerine boğarak oyunlardan soğutuyor veya en iyi ihtimalle düş kırıklığına uğratıyor. Son 3D numaralarını kullanacağım diye serilerin konseptlerinden ve atmosferlerinden fedakarlık etmeleri çok yazık. Herhalde bu kadar laf salatası yaptıktan sonra hangi oyunlardan bahsedeceğimi anlamışsınızdır.

Bu ayın talihli Sierra oyunları bir adventure/aksiyon olan *King's Quest VII: Mask of Eternity* ve bir adventure/RPG olan *Quest for Glory V: Dragon Fire*! 15 yıllık *King's Quest* serisi adeta bir mutasyon sürecine girmiş. Zaten Roberta Williams, *Phantasmagoria*'nın elde ettiği başarının ardından bir güzel ipleri eline geçirdi ve bizi de beraberinde götürmek şartıyla klişeleşmiş masalımsı rüyalarına daldı. *Mask of Eternity* tahmin edebileceğiniz gibi yine Daventry krallığında başlıyor. Fakat o da ne? Daventry alabildiğine 3D olmuş. O güzelim pastoral grafiklerin yerini donuk poligonlar almış. Hele bir de bilgisayarınızın 3D hızlandırıcısı yoksa veya sisteminizin modası biraz geçmişse vay halinize! Neyse siz Connor'ın (esas oğlan) 3D modelini mekanın poligonlarından ayıklamakla uğraşırken ben de size biraz senaryodan bahsedeyim.

Güven Çatak




Tedbiri elden bırakmayın, çarşı pazar gezerken bile hazırlıklı olun.

Senaryo, yine ortaçağ arabeskleri üzerine kurulu. Kötü bir büyücü bizzat tanrının yüzü olan 'Sonsuzluk Maskesi'ni '404' ile yapıştırılamayacak bir biçimde parçalarına ayırır ve her bir parçayı da karizmatik isimleri olan diyarlara dağıtır. Parçalardan biri de ne hikmetse bizim Connor'ın ayağının dibine düşüverir (şans diye buna derler). Connor da "Dur şuna bir bakayım, yenir mi?" falan diye parçayı eline aldığı anda gök yarılır ve gizli kalmış bütün kötülükler yeryüzüne döner. Ortalık tekrar süt liman olduğu sırada Connor fark eder ki kendisi hariç herkes, bu demodan nasibini almış hatta yetinmeyip taş kesilmiş. İnsanlığı bu lanetten kurtarabilecek tek kişi ise... Neyse ki Connor bu yedi diyarlık macerasında yalnız değildir. Her gittiği dünyada ona eşlik etmek için bekleyen birbirinden sevimli, irili ufaklı yaratıklar vardır. Kısacası eksik parçaları bulup maskeyi tamamlamalısınız. Tabii parçaları bulabilmek için de birçok NPC'nin ağız kokusunu çekip onların sorunlarını gidermeli, bulmacaları çözmeli ve biraz da Cüneyt Arkın'a dublörlük yapmalısınız.


Tur rehberini mi kaçırdınız? O zaman kalenin içindeki danışmaya başvurun.

Sierra, bana göre artık bir nokta koyması gerektiği seri oyunlarına son hızla devam ediyor. Aslında farklı koseptlere sahip alternatif oyunlar üzerinde çalışsalar hiç fena olmaz.

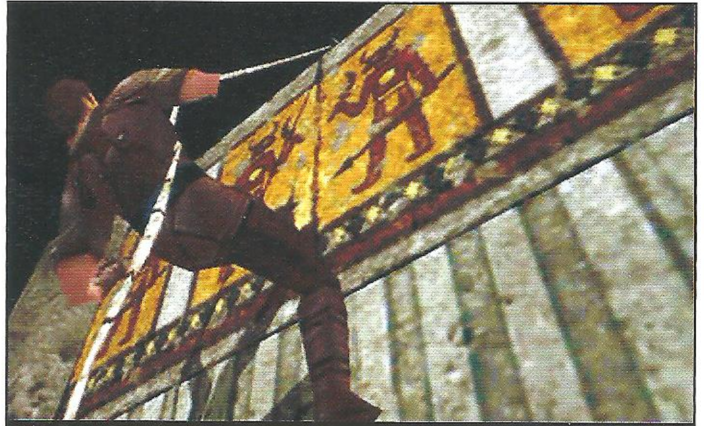
Evet, herhalde adventure'da aksiyon diye buna diyorlar. Oyunun başından sonuna kadar atlayıp zıplayıp bir dolu da sopa atmanız gerekiyor. Tahmin ediyorum ki hiçbir *King's Quest* bu kadar kaba kuvvet kullanmamıştı. Her ne kadar karakterin dövüş sahnelerindeki animasyonları gerçekçi gözükse de karşılaşmanın sadece 'işaretle ve tıkla, yorulunca da iksir iç'den ibaret olması gayet can sıkıcı. Eskiden adventure'larda dövüşerek değil de konuşarak sorunlarımızı çözerdik. Özellikle MoE'de dövüş sahnelerinin önemli bir yüzdeye sahip olduğunu düşünürsek bu, defalarca ölüp diriliyorsunuz yani save'lerinizi yüklüyorsunuz demek oluyor (bu arada yüklemelerin de oldukça uzun bir zaman aldığını söylemeden edemeyeceğim). Yaratıkların işini bitirseniz bile bu sefer de konunun geneliyle pek alakalı olmayan bulmacalarla baş başa kalmak durumundasınız. Bunların yanı sıra farklı bakış açılarından özellikle aksiyon sahnelerinde verimli bir şekilde yararlanabilirsiniz (tavsiyem, yakın çekimlerde first-person, geniş

açılarda third-person kullanmak). Geniş bir 3D dünyada her yere gidebilmekte özgür olduğunuzdan oyuna ilk başladığınızda kontrollere alışmanız biraz zaman alacak.

Bu kadar eleştirdim; ama müzikleri ve seslendirmeyi de övmeden edemeyeceğim. Oyun boyunca sahnelerin içerdiği adrenalin miktarına göre müziğin temposu değişiyor. Otantik müziğinin yanı sıra seslendirme de özenle yapılmış. Özellikle yolculuğunuz boyunca karşılaşacağınız karakterlerin sizinle 'thou, thee' ağzıyla yani eski İngilizce ile konuşması oyuna apayrı bir hava veriyor. Yine de ben derim ki Roberta Williams'ın o parlak günleri geride kalmış. Sierra, artık alternatif senaristlere şans tanımalı.

Sanırım *Quest for Glory* için yukarıdaki kadar iyi(!) şeyler söyleyemeyeceğim. Serinin sonuncusu, diğer Sierra oyunlarında olduğu gibi bazı yönlerden teknolojik kasılmalara kurban gitmiş. En önemlisi seri, sahip olduğu mizah anlayışını yani esprisini kaybetmiş. Oyunun başında kendinizi yerçekimi olmayan saçmasapan bir yerde manda keyfi yaparken buluyor ve hemen ardından bir boyut kapısından geçerek senaryonun göbeğine dalıyorsunuz. İşte muhteşem bir giriş! Geldiğiniz alemin kralı öldürülmüş ve bir dragon her tarafa alev kusmakta. Tabii krallığın eski günlerindeki huzuruna kavuşması da sadece ama sadece sizin ellerinizde. Karakter sınıfını seçtikten sonra pastoral bir ortamda maceranıza başlıyorsunuz. Normal olarak üç sınıftan birini seçebilir veya *QfG V*'in bize sunduğu güzel 'import' opsiyonundan faydalanıp daha önceki *Quest for Glory* serisinde oynadığınız karakterlerden istediğiniz herhangi birini import edebilirsiniz (bence Paladin olma fırsatını kaçırmayın).

Oyuna başladığınızda ilk olarak gözünüze çarpacak şey, grafiklerin üstün olmak yerine sadece yeterli olmaları. Açıkça söylemek gerekirse *Quest for Glory I*'in grafikleri bile gözüme daha şirin gözüküyor. Eğer gerçekten grafik açısından son numaraları kullandıklarını iddia ediyorlarsa o zaman bu iddialarının arkasında dimdik ayakta durabilmeleri için oyundaki grafiklerin hakkını vermeleri gerekiyor. Benim anladığım kadarıyla *Quest for Glory* ekibi, emekli olmadan önce son bir kez daha toplanıp büyük soygunu yapalım, ortaya vasat sınıfına cuk oturacak bir oyun çıkaralım diye kararlaştırmışlar. Karakterin kendisi de yüzüne bakılamayacak kadar çirkin. 3D olsun diye yüzlerine gözlerine bulaştırmışlar. Oysa *Grim Fandango* da bir 3D model olmasına rağmen estetik açıdan göze gayet hoş gözüküyor. 2D arkaplanların siz hareket ettikçe garip bir şekilde zoom-pan yapmasının oyunu yavaşlatmasının yanısıra karakteri de arkaplana bulaştırıyor.


Gökhan, askere gitmeden önce form tutabilmek için egzersiz yapmaya başlamış.

Dövüş sahnelerinin de grafikler kadar az gelişmiş olduğunu söyleyebilirim. Milenyum'a hazırlandığımız günlerde hala bir *QfG* oyunundaki dövüş esaslarının hala "işaretle ve tıkla"ya dayalı olması çok yazık. Tamam, *QfG I*'de de dövüş sahneleri bu esasa dayanıyordu; ama bu oyunun üzerinden yıllar geçti ve birçok farklı teknik üretildi. Seslendirme de bu genel vasat havadan sıyrılamamış. Yapacağınız uzun konuşmalar sırasında zaman zaman bu ortaçağ işkencesine katlanmamak için kulaklarınızı tıkamak isteyeceksiniz. Ama bütün bunlara rağmen müzikler gerçekten bir harika. Etnik davullardan kilise orglarına kadar çok çeşitli enstrümanlar kullanılmış, armoniler yaratılmış.

Başlığa 'Sierra Günleri' dedim; ama bir firmanın daha oyunundan kısaca bahsetmek istiyorum. Bethesda firmasının son bombası *Redguard*, Sierra'nın *King's Quest VIII*'le başaramadığını başarmış gibi. Ünlü Elder Scrolls diyarında geçen bu action/adventure karışımı, türünün geleneksel oyuncusuna hitap etmesini çok iyi biliyor. Bolca kılıç kalkan aksiyonunun yanı sıra oyundaki korsan atmosferi de görülmeye değer. Oyun her yönden tatmin edici gözüküyor. Eğer bu oyun bir first-person shooter olsaydı, *Half-Life* ile başa baş gidebilirdi. Eğer sağlam bir 3D kartınız varsa oyunun görsellerini gerçekten çok beğeneceksiniz. Ama yine de bu oyun bir first-person shooter değil de bir adventure olduğundan dolayı bana sanki bazı şeyler eksikmiş gibi geliyor. Poligonlardan oluşmuş 3D karakterler, özellikle diyalog halinde bulunurlarken akıcı olmaktan çok, zaman zaman korkutucu görünüyorlar. Sakın yanlış anlamayın, bu durumun kullandığınız sistemle bir alakası yok (gerçekten iyi bir makinede test edildi). Şimdi bu oyunu *Grim Fandango* gibi bir oyunla karşılaştırdığımız zaman birtakım özelliklerinin sınıfta kaldığını görüyoruz. Oyunun adventure kısmı daha çok belli bir süre sonra işkence haline gelecek diyaloglardan oluşuyor. Tamam, oyunda iyi düşünülmüş bulmacalar da var; ama sanki bunların sonradan eklenmiş bir havası var. Oyunda gözünüzü dört açmanızı veya sürekli alarm halinde olmanızı gerektiren bir durum yok. Diyaloglardaki önemli bilgiler, kahramanımız Cyrus'un not defterine otomatik olarak kaydedildiğinden diyaloglar esnasında daha çok yarı interaktif bir demodaymışsınız gibi sadece dikiliyorsunuz.

Siz yine de benim bu titiz eleştirilerime o kadar da bel bağlamayın ve serilerin adları aşkına oyunlara (önce *Redguard*'a bakın!) şöyle bir göz atın ve gerçeği kendi gözlerinizle yaşayın. Bütün bunlara rağmen Sierra büyük bir firma olduğunu *Return to Krondor*'u çıkarmakla bir kez daha ispatladı. *Betrayal at Krondor*'un haklı başarısından sonra devamı da gölgesinde kalmayacak gibi görünüyor. Artık bu muhabbeti de gelecek sayıya bırakalım isterseniz.

Sonsuza dek BARIŞ!

PCG


Bakalım bu sevimli kutup ayıları karşısında Gökhan ne yapacak...

Fall[ab]out

Damn! Gerçekten kötü yaralandım. Kahrolası fareler bacaklarımı kemirdi. Bu şekilde, neredeyse çırılçıplak, yola devam edemem. Bir an önce kendime en azından iyi bir zırh edinmeliyim. Ama birkaç akrep kıskacından başka satacak hiçbir şeyim yok.

Günler süren bir yolculuktu; ama anlamsız birkaç öğüt ve biraz paradan başka hiçbir şey bulamadım. Karşıma çıkan herkese Waterchip'i sorup durmakla bir yere varamayacağımdan eminim. Tam olarak nereden başlayacağımı bilemiyorum. L.A. Bonyard'da biraz daha oyalanıp para kazanmanın yollarını arayacağım. Çalmak sadece eğlendiriyor; ama asla ihtiyacım olanlara ulaşmamı sağlamıyor.

Evet, iyi ve dürüst bir iş oldu. Bu adamlar çok güçlü ve tehlikeli ama kesinlikle dürüstler. Uyuşturucudan uzak durup hafızamı allak bullak etmezsem her ay buraya gelip bir konvoya yol boyunca gözcülük yapabilirim.

Kim olduğumu sormuyorlar artık. Herkeste beni zaten uzun zamandır bekler gibi bir hava var. Bundan hoşlanmıyorum. Kapısından döndüğüm o yer, o tapınak, orada bir şeyler dönüyor ve bunun beni ilgilendirdiğine eminim. Ama acele edersem orada benim için kazdıkları mezara düşerim. Biraz daha güçlenmeliyim.

12 numaralı sığınaktan arta kalanları gördüm. Peki ya diğerleri? 13. sığınak? Cevaplarından korktuğum soruları sormanın acizlik anlamına geldiğini anlıyorum.

Bir şeyler oluyor. Önceleri bu yollardan titreyerek geçerdim, şimdiyse kan kokusunu takip eden vahşi kurtlara benziyorum. Bütün korkularımdan arındım; ama öncekilerden çok daha şiddetli yeni bir korkuyla tanıştım; kendimden korkuyorum.

Brotherhood of Steel. Bir zamanlar 13 numaralı yeraltı sığınağının tüm dünyayı içine aldığını düşünürken şimdi dünyayı YOL'la tanımlıyorum. Yolum Brotherhood of Steel'le birleşti ve ben tekrar evimi kurtarabileceğime dair bir umuda kapıldım.

Deathclaw'lar artık büyük bir tehlike olmaktan çıktı, sadece başbelası kafasız yaratıklar işte. Akreplerden kaçmaya çalıştığım zamanlarda böyle bir şeyi hayal bile edemezdim. Yorgunum, bu macerada artık waterchip'ten başka bir şeyle karşılaşmak istemiyorum.

Rutin bir yolculuk olacaktı, o zavallı gezginle bu kadar sık karşılaşmasam. Onun suçu değildi; ama defalarca yolumu kesti. Bekleyecek vaktim yok, iyi bir adamdı ve arada bir karşılaşmak hoşuma gidiyordu; yine de onu vurmak zorunda kaldım.

Ana Deathclaw öldü, bütün yumurtalarını da kırdım. Tam olarak ne işe yarayacağından emin değilim ama mutlaka bir anlamı olmalı. Uzun zamandır karşılaştığım her şey, bu yolun öylesine çizilmediğini ve ben ne yaparsam yapayım ölmedikçe, waterchip'le olan mesafemin her adımda biraz daha kısaldığını gösteriyor. Yeter ki çok geç kalmayayım.

Minigun'ımın en acımasız ve en yetenekli silah olduğunu düşünürdüm. Şimdi elimde tuttuğum şeyse ölümün diğer adı gibi, hem de en berbat haliyle. Bu bana şimdiden sonra karşılaşacaklarım hakkında iyi(!) bir fikir veriyor.

Çok az vaktim kaldı. Son adamın kim olacağını bulmaya çalışıyorum artık. Öldürmekte zorlandığım her şeyin, yolun sonu olduğunu sanıyorum. Bu sadece bir panik hali değil, öylesine derine indim ki dipteki kör karanlığa giden o son dar ve kısa geçidin içinde olduğuma eminim. Bir defalığına gördüğüm, neye benzediğini bile tam olarak anlayamadığım bazı canlılar öldürüyorum.


Burası kutsal bir tapınak olamaz. Burada mutlaka pis işler dönüyor!

Bitti işte. Çok zor ve uzun bir savaş oldu, göremediğim bir kapıdan çıkan sonsuz sayıda nightkin'le örülmüş bir güvenlik ağını geçtikten sonra o yarı mekanik adamı haklamanın zor olmayacağını düşünmüştüm. Belki de son kez şaşırdım. Hayatın bana artık sürpriz yapamayacağı bir deneyim geçirdim. Evet, waterchip. Onu da buldum; ama bu kadar zaman sonra hikayemin amacı değil, sadece bir parçası olan waterchip.

Serpil Ulutürk



> 12 numaralı sığınaktan arta kalanları gördüm. Peki ya diğerleri? 13. sığınak? Cevaplarından korktuğum soruları sormanın acizlik anlamına geldiğini anlıyorum.

Eve döndüm ama artık onlarla yaşayamacağımı ben de biliyordum. Vault 13 için bir yabancıyım artık. Dünyanın başka köşelerinden adı söylene söylene buralara ulaşmış bir efsaneyim sadece. Nereye ait olduğumu bilmiyorum ama orayı bulmak için yola devam.

*: Bu notları *Fallout* oynarken tutmuştum. *Fallout* macerasına yeni oyunla başlayan 'starter' Chosen One'lar için en azından giysisini taşıdıkları Max Stone'un yaşadıklarını biraz anlamalarını istedim. Ama çok çok daha fazlasını yaşayacaklarına emin olsunlar.

Bu arada hepinize merhaba...

Bundan böyle bu köşede hangi türde olursa olsun beni yanılsatan real-time oyunları anlatacağım sizlere, belki bazılarınızla birlikte yanılsayacağız. Belki bir Commodore oyununa geri döneceğiz, belki bu ay olduğu gibi bir devam oyunun anımsattıklarına değineceğiz. Kimbilir belki de kendi oyunlarımızı oynayacağız. Sizinle ortak noktalarımızı ortaya çıkarmaya çalışacağız. PC Gamer'da buluşmamız, ortak noktalarımızın hiç de az olmadığının işareti. Bu işaretle yola çıkıyoruz, emniyet kemerlerinizi bağlamasanız da olur, son derece yumuşak inişler yapacağız. İyi yolculuklar. PCG

Sağlam bir hikaye !

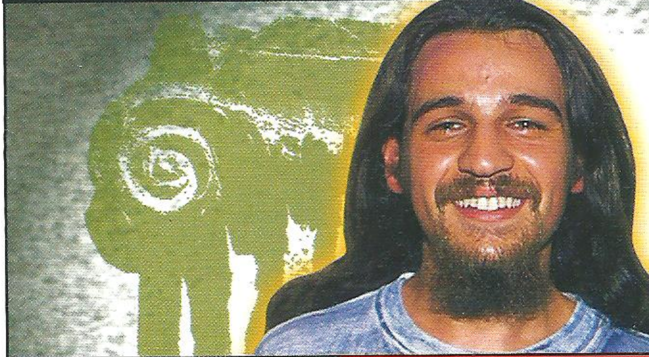
Artık bence 3D shoot-er'lar-da aramamız gereken en önemli özellik, oyunların ne kadar gerçekçi olduğu veya bu hissi ne kadar verdiği olmalıdır. Oyun üreticileri, bugüne kadar bunu çok iyi yapamadılar. Geçmişe dönüp elimizden geçen 3D shooter'lara bir bakacak olursanız bunu daha iyi anlarsınız. Bu oyunların çoğunda senaryonun üstünde fazla durulmadığından dehlizlerde anlamsızca dolaşıp karşımıza çıkan ne olduğu belirsiz zibidileri öldürmekten öte bir şey yapmamıza imkan yoktu. Her ne kadar artık yeni oyunlardaki grafikler, görüntüler ve ses efektleri çok gelişmiş olsa da ufak tefek kusurlar daha çok göze batmaya başlıyor. Neden mi? Çünkü grafikler, görüntüler ve ses efektleri, gerçeğe yaklaştıkça oyunların mantıksal olarak saçma olan yönleri kabak gibi ortaya çıkıyor. Bu dediklerim çerçevesinde şu ana kadar görmüş olduğum 3D shooter' lar içinde en mantıklı, en gerçekçi ve senaryosu oyuna en iyi oturmuş olan bir oyundan bahsetmek istiyorum: *Half-Life*... Bana kalırsa bu oyun, şu ana kadar gördüğüm en mantıklı 3D shooter. Sierra Online' dan çıkan oyun, Valve Software tarafından yapılmış.

Oyuna bir demo ile başlıyoruz. Bu demoda nerede ve kim olduğumuzu öğreniyoruz. Biz Black Mesa Araştırma Tesisi'nde görevli Gordon Freeman adındaki bir bilim adamını canlandırıyoruz. Bu araştırma tesisi, yeraltında kurulmuş ve burada çok gizli araştırmalar yapılıyor.

İş yerinize yeraltı araştırma tesisinde kurulmuş olan taşıma kapsülüyle gitmenizden sonra oyun başlıyor. İlk olarak çevrede gezinip çalıştığınız yeri bulmaya çabalıyorsunuz. Bunu kolay bir şekilde yapabilmek için çevrede arılar gibi çalışan bilim adamlarıyla (iş arkadaşlarınız) konuşabilirsiniz. Soyunma odasında yapacağınız deney için gerekli kıyafeti giydikten sonra deneyi yapmaya başlıyorsunuz. Fakat ufak bir kaza sonucunda başka bir boyuta geçiş kapısı açılıyor. Patlamalar ve büyük gürültülerden sonra ortalık biraz sakinleşince deneyin yapıldığı yerden çıkıp çalışan insanların çoğunun öldüğünü ve bir kısmınınsa yaralandığını görüyorsunuz. Hemen yardım aramaya başlıyorsunuz; fakat diğer boyuta açtığınız kapı rastlantısal olarak çeşitli yerlerde de açılıyor ve diğer boyuttaki zibidileri size sunuyor. Terslikler bununla da kalmıyor, araştırma tesisinde kaza olduğunu duyan güvenlik güçleri de olaydan haberdar oluyor ve olayın büyümemesi için temizlik operasyonuna başlıyor. Bundan dolayı bilmediğiniz türlere ve de kendi türünüze karşı yaşam mücadelesi veriyorsunuz. Tehlike her an her yerden gelebiliyor, bundan dolayı oldukça dikkatli olmanız gerekiyor. Oyun içinde devamlı bir hareket olduğu için ölüm sessizliğini yaşadığınız anlar bayağı tansiyonlu; çünkü çoğu zaman bu sessizlikler, ani bir saldırıyla sona eriyor.

Oyunu önünüze gelen herkesi öldürerek oynarsanız daha ilk bölümlerde takılabilirsiniz; çünkü oyun içinde geçmeniz gereken kapılar veya bazı zor yerler, çevrede bulunan ruhunu teslim etmemiş güvenlik görevlileri ve bilim adamları sayesinde geçilebiliyor. Bunun dışında zaten cephaneniz çoğu zaman ancak ucu ucuna yetiyor.

Kaan Polatoğlu



Her ne kadar artık yeni oyunlardaki grafikler, görüntüler ve ses efektleri çok gelişmiş olsa da yapılan ufak tefek kusurlar, daha çok göze batmaya başlıyor. Neden mi?

Half-Life, size diğer boyutlardan sunduğu zibidileriyle de dikkat çekiyor. Cehenneme yollamak zorunda olduğunuz bu zibidilerin karakterleri ve saldırı biçimleri, oldukça farklı. Bunlardan bazıları sinsice tepenizden saldırırken bazıları da alenen saldırıyor; ama hepsinin amacı aynı, sizi mideye indirmek. Anlayacağınız *Half-Life*, bütün yönleriyle çok, hem de çok iyi.

Size bu sayıda bahsetmek istediğim birkaç oyun daha var. Bunlardan biri Raven tarafından yapılan ve de çok renkli bir oyun olan *Heretic II*. Oyun, karizmatik kahramanı ve onun muhteşem hareketleriyle çok hoşuma gitti. Bence Lara Croft'tan sonra başka bir karizmatik kahraman daha *Heretic II ile* sahneye çıkmaya hazırlanıyor. Sonucu hep beraber göreceğiz.

Evet şimdi de sıra *Requiem*'e geldi. Bu oyun konusuyla dikkatimi çekti. Belki demosunu görüp benim gibi siz de hayran kalmışsınızdır. Oyun ise demoyu aratmayacak kadar güzel. *Requiem* 3DO tarafından yayınlanıyor, oyunu yapanlar ise Cyclone studios. *Requiem* iyi tarafta olan meleklerle saptırılmış ve kötü yolda olan meleklerin savaşını konu alıyor. Hepimiz Lucifer' ın (şeytanın) kovulduğu Cennet'teki ilk savaş konusunda hikayeler duymuşuzdur (iyilerle kötülerin sonsuz savaşı). Oyunda Cennet'teki ikinci savaştan bahsediliyor. Bu savaşın arkasında kimin olduğu konusunda hiçbir şey söylemeye gerek yok. Bu savaşın sonucunda şeytani melekler, bizim evrenimize gelip insanoğlunun soyunu yok etmek için çalışmalara başlıyorlar. Bu çalışmalarını uzaydaki Leviathan adlı gemilerinden yürütüyorlar. Tabii iyi melekler de boş durmayıp bunu engellemek için sizi yolluyorlar.

Oyunda iyi taraftan olan bir meleği yönettiğimizi ve çeşitli ilahi kudretlerle donatıldığımızı hemen anlayabilirsiniz. Amacımız şeytani emelleri olan kötü güçleri durdurup insanoğlunun geleceğini kurtarmak.

PC Gamer'ın düzenleyebileceği bir 3D shooter turnuvası için ve 3D shooter bölümü için önerilerinizi bekliyorum. Hepinize *Half-Life*'lı günler diliyorum...

ENDEKS

1.) *Half-life* (İşte aksiyon!)
2.) Gazelle (Maybe life is like a ride on a freeway)
3.) *Requiem* (İlahi güçlere sahip olabilirsiniz!!!)
4.) *Heretic II* (KARİZMA...)
5.) *Blood II The Choosen* (Hala yeterince kanlı bir oyun)
6.) Termodinamik hocam (Dersten geçtim !!!)
7.) *Grand Theft Auto* (Bence çok zevkli)
8.) *Mortyr* (Wolfstein hortladı)
9.) Blade (Bu kadar da abartılmaz yahu...)

PCG

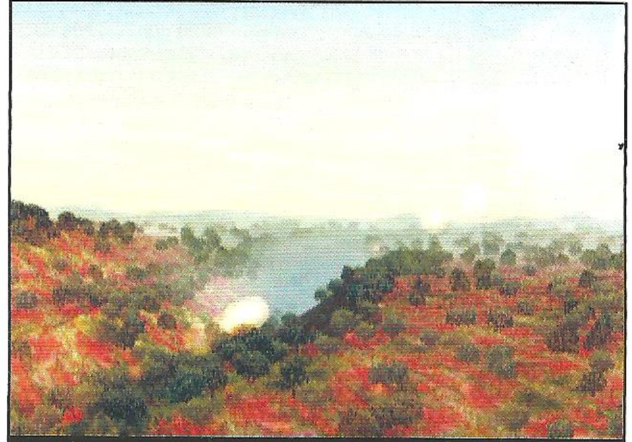
Stratejinin Altın Ayı

Bazı oyun türleri için zor zamanlar vardır. Bir türlü o türden iyi oyunlar çıkmaz. Vaat edilen oyunlar aylarca, yıllarca beklenir; ama bir türlü gelmezler. Artık oyuncular o türden umutlarını keser, dergiler türün öldüğünden bahsetmeye başlarlar. Şehir veya imparatorluk kurma oyunları için son birkaç yıl böyle geçti. Bu türün tüm eski başarılı oyunlarını mumla aradık ve tüm devam oyunları bir türlü çıkamadı. Neyse ki geçen aylarda *Ceasar III* kendini göstererek bizi biraz umutlandırdı. Ancak oyuncuların yıllardır beklediği patlama tam anlamıyla bu ay yaşandı. Bu ay art arda *SimCity 3000* ve *Alpha Centauri* piyasaya girdi.

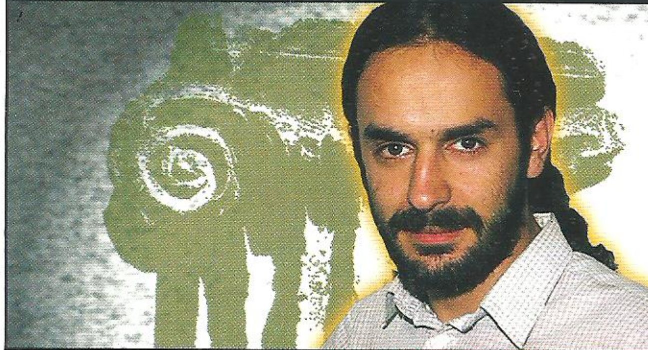
Aslında bu yazı, tamamen *SimCity 3000* üzerine bir sayfa olacaktı; ama derginin bitimine sadece bir gün kala geldi *Alpha Centauri*. Bu nedenle derginin sayfa planını bozma pahasına yazıyı iki sayfaya çıkararak *Alpha Centauri*'yi de ekledim.

SimCity 3000'i uzun süredir bekliyorduk. Oyunun çıkmaması bir yana, oyun üzerine yapılan tonlarca spekülasyon bizi daha da sabırsızlandırdı. Önce oyunun üç boyutlu olacağı söylendi. Zaten Maxis'in daha önceden bu konuda deneyimi vardı. Bir sivil savunma helikopterini yönettiğiniz *Simcopter* ve bir yarış oyunu olan *Streets of Simcity* oyunları üç boyutluydu ve bu oyunlarda *SimCity 2000*'de yarattığınız şehirleri harita olarak kullanabiliyordunuz; ancak evdeki hesap çarşıya uymadı ve üç boyutlu bir *SimCity* için gereken sistem gereksinimleri çok yüksek çıktı. Maxis bunu fark ettiğinde oyunun önemli bir kısmı tamamlanmış hatta ilk screenshot'lar yayınlanmıştı. Sonuçta oyunun iki boyutlu olmasına karar verildi ve oyun silbaştan yapıldı. Aslında oyuncular bu kadar bekletildikten sonra oyuna *SimCity 3000* yerine *SimCity4000* dense daha iyiydi.

SimCity 3000, açıkçası beni pek tatmin etmedi; çünkü oyun cilalanmış ama derinleştirilmemiş. Oyun yapılırken gerçek *SimCity* oyuncuları ve sıkı simulasyoncular unutulmuş. Sanırım Maxis önce üç boyutlu bir *SimCity*'e konsantre olup vakit kaybettikten sonra iki boyutluya mecbur kalınca oyunu bir an önce yetiştirmeye çalıştı ve derinliğe inemedi. Yine de *SimCity* şehir kurma zevkini tatmak isteyenlere çok şeyler vaat ediyor; ancak bu sefer *SimCity*'nin *Ceasar*'ı geçtiğini söylemek oldukça zor. Ne yapalım turn-based oyunların ne kadar az olduğu düşünürsek *SimCity* bu türü sevenler için bir nimet.


Uzaydaki arazilerinin neye benzediğini mi merak ediyordunuz? Yüzeyi kaplayan kırmızı mantarlar olmasa ağaçlar hiç de fena degil.

Tuğbek Ölek




Evet, bu araçlar resimlerde çok iyi görünüyor; ama üniteler oyunda hiç de şık değil.

Aynı ay içinde hem SimCity 3000'in hem de Alpha Centauri'nin çıkışı, strateji oyunları için bu ayı unutulmaz kıldı. Keşke her ayımız böyle olsa!..

Elbette "*SimCity*, Turn-based değil ki" diyen dikkatli okuyucularımız olacaktır. Aslında *SimCity*, bir turn-based; çünkü yılın başında paranızı aldıktan sonra bunu ilk ay içinde harcıyorsunuz ve bir sonraki yıla kadar eliniz kolunuz bağlı öylece bekliyorsunuz. Bu açıkça turn-based bir oyun.

Ama söz konusu turn-based olunca bu türün en iyisi elbetteki *Civilization* serisi. Ve yasal anlamda olmasa da bu seriden çıkan son oyun *Alpha Centauri*. Daha önce de belirttiğim gibi oyun elime geçeli sadece bir gün oldu; ama son günümün tamamını *Alpha Centauri* yıldızının çevresindeki gezegenlerde geçirdim.

Şu ana dek oyunu almamış olanların sorduğu ilk soru şu olmalı: "Nasıl? İyi mi?" Bence bugüne kadar yapılan en iyi turn-based strateji oyunu ve beklediğimize değdi. Zaten *Alpha Centauri*'nin çıkışı bugüne kadar ofisimizde yaşanan en büyük heyecan selini yarattı ve ilk defa her editörümüze bir oyundan birer tane alındı (her ne kadar içimizde *Alpha Centauri*'yi

beğenmeyenler olsa da).

Her şeyden önce bu oyun, tam olarak *Civilization II*'nin devamı. Konuya kaldığı yerden devam etmesi bir yana oynanış da *Civ II*'nin mantığı üzerine kurulmuş. Ancak kesinlikle uzayda geçen bir *Civ II* değil. Oyun, benzerlerine göre inanılmaz bir derinliğe sahip. Artık hesap etmeniz gereken çok daha fazla ayrıntı var; ancak bunlar kesinlikle sıkıcı veya anlamsız değil. Oynanış, ayrıntıların bolluğuna karşın çok zor değil. Zaten *Civ II*'yi iyi bilenler kısa sürede alışacaktır. Bence oyun biraz daha derinleştirilse *Civ II*'den kopacakmış. Yani yenilikler kararında bırakılmış.

Videolar da bence daha iyi olmuş. *Civ II*'ninkilerden daha canlı. Bazıları "Baraka" filmini anımsatan harika doğa görüntüleri. Bunlar ilkinden daha hareketli ve güzel. Pek çok video ise inanılmaz güzellikte ki 3D animasyonlardan oluşuyor; ancak birimlerin grafiklerini beğenmedim. Birimleri hareketsiz ikonlar olarak çizmek yerine, real-time strateji oyunlarındakine benzer hareketli sprite'lar olarak hazırlamışlar. Bu nedenle *Civ II*'deki kadar güzel değiller. Bence ünitelerin hareket etmesi çok gerekli değildi. Daha güzel görünen ikonlar, oyuna daha fazla yakışırdı.

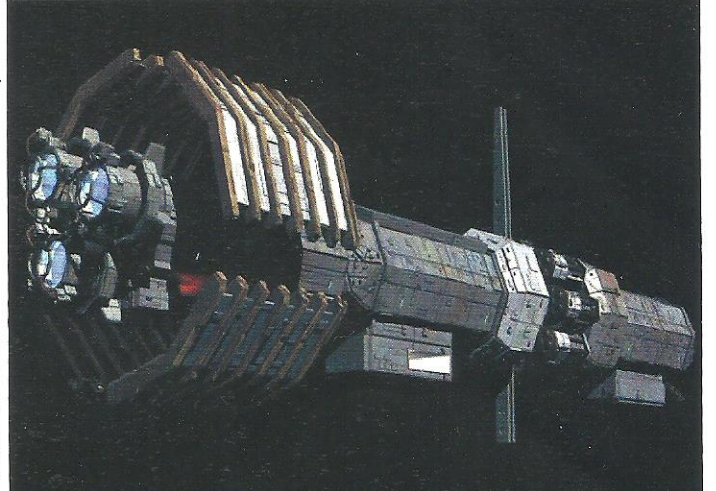
Konu kısaca şöyle: Uzaya gönderilen Unity adlı geminin, *Alpha Centauri* sistemine yaklaşırken Dünya ile bağlantısı kopuyor. Bunun üzerine bir karışıklık çıkıyor ve koloniciler milliyetlerine göre değil ama ideolojilerine göre yediye ayrılıyor, yedi ayrı yaşam biçiminde gruplaşıyor ve bu yaşam birimleri birbirinden ayrılıp gezegenin yedi ayrı noktasına düşüyor. Bundan sonra gezegende egemenlik kurma savaşı başlıyor.

Oyunu daha fazla anlatmayacağım; çünkü oldukça ayrıntılı ve benim gibi çıktığı günden beri sürekli *Civ II* oynayan, uzaya yüzlerce gemi yollayan birinin bile oyunu bir günde inceleyip bitirmesi imkansız. Oyunu oynadığınız her dakika yeni bir şeyle karşılaşıyorsunuz ve her yenilik sizi biraz daha heyecanlandırıyor. Kısacası *Alpha Centauri*'yi tüketmek *Civ II*'den çok daha zor.

Alpha Centauri, beni yeterince tatmin etti; ama ofisimizdeki herkes bu görüşte değil. Bence bunun sebebi eski sıkı *Civ* oyuncularının çok bekletilmiş olması ve bu arada oyun endüstrisinin yerinde hiç durmaması.

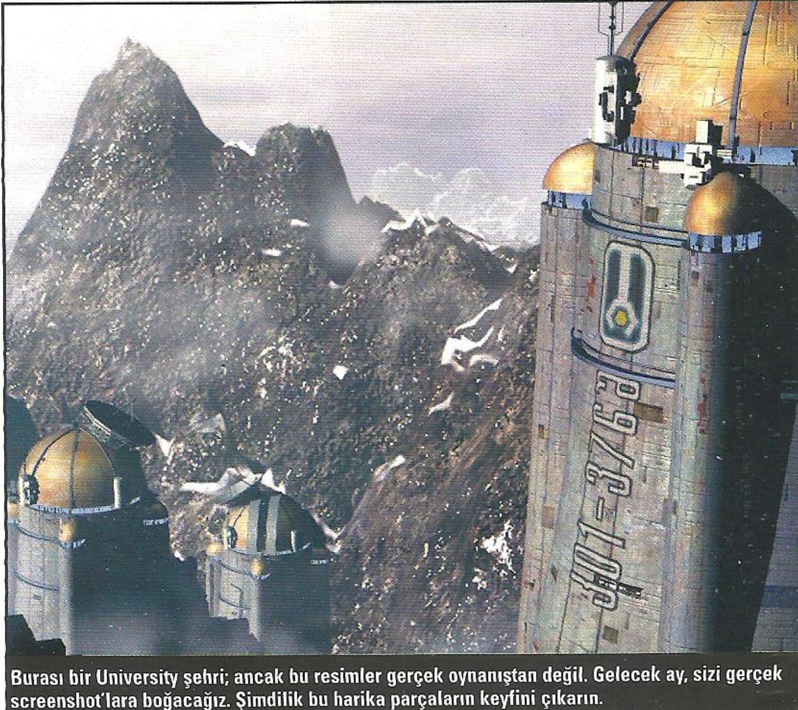
Belki oyuna yeni başlayanlar biraz zorlanabilir; ama oyun yeni başlayanlara yardımcı olmak için elinden geleni yapıyor. Yine de buradan herkesi uyarıyorum: eğer *Civ II*'yi çok iyi bilmiyorsanız mutlaka oyunun orijinalini alın; çünkü kullanma kılavuzuna ihtiyacınız olacak.

Dediğim gibi oyunu uzun uzadıya inceleme fırsatım olmadı ve çok ayrıntıya girmek için erken. Ama gelecek sayımızda daha ayrıntılı bir incelemesini bulacaksınız ve bir de önümüzdeki sayıdan itibaren Strateji köşemizde uzayda başarının yollarını anlatmaya başlayacağız.


İşte her şeyin başladığı Unity gemisi. İsmi her ne kadar birlikteliği simgelese de bu gemi, insanlık tarihinin bir kez daha parçalanmasına tanık oluyor.

Alpha Centauri'nin geç kaldığını düşünsek de belki de tam zamanında geldi. *Civilization*'ın isim haklarının Activision'a mı yoksa MicroProse'a mı ait olduğunun tartışıldığı bu günlerde bu oyun, tüm tartışmalara bir nokta koydu. *Civilization*, Sid Meier'indir ve sonsuza dek öyle kalacaktır. Bir kez daha kanıtlandı ki bir oyunu oyun yapan yapımcı firma değil, her şeyiyle onu yaratan ekiptir.

Belki bu açıdan Sid Meier ve Brian Reynolds'un MicroProse'dan ayrılması iyi oldu; çünkü MicroProse elindeki malzemeyi sıkıp suyunu çıkarmayı çok seviyor. Zaten *Civ II* ve *Fantastic Worlds*'ün ardından iki *Civ II* versiyonu daha çıkarmaya hazırlanıyorlar. Belki Sid ve Brian MicroProse'da kalsa daha az derinliğe sahip bir oyun yapmaya zorlanabilirlerdi. Bilgisayar oyunu tasarımcılarının, büyük firmalardan ayrılarak kendi şirketlerini kurmaları ve büyük firmaları sadece pazarlama işinde kullanmaları, sektörü gün geçtikçe daha ileriye götürüyor. Böylece yaratıcı yetenekler üzerlerinde bir baskı olmadan ve pazarlama dertleriyle uğraşmadan rahatça oyunlarına konsantre olabiliyorlar. Kasım sayımızda bu konudan oldukça bahsettik.



Burası bir University şehri; ancak bu resimler gerçek oynanıştan değil. Gelecek ay, sizi gerçek screenshot'lara boğacağız. Şimdilik bu harika parçaların keyfini çıkarın.

Son olarak sizin için bir uyarı ve iki haberim var: *Alpha Centauri* oynamadan önce iyi düşünün. Eğer işlerinizin aksamasından, sevgilinizin sizi terk etmesinden, gözlerinizin bozulup rüyalarınızın bile *Alpha Centauri*' de geçmesinden korkuyorsanız kesinlikle bu oyunu oynamayın; çünkü bir kere başladınız mı bir daha bırakamayacaksınız.

İlk *SimCity*'yi sitesinden ücretsiz olarak multiplayer oynayabilirsiniz. *www.simcity.com* adresine bir göz atmakta yarar var.

Civilization, bildiğiniz gibi bir masaüstü oyunu (çocukluğumuzun hit oyunu Borsa gibi). Bu oyun yıllar önce Avalon Hill tarafından piyasaya sürülmüş ve Sid Meier tarafından bilgisayar ortamına taşınmıştı. Aynı şekilde *Railroad Tycoon* da bu şekilde üretilmişti. Şimdi sıkı durun. İstanbul Beşiktaş'taki Sihir Kafe'de bu oyunları bulabilirsiniz. Sihir Kafe hem *Civilization*'ın, hem de *Railroad Tycoon*'un orjinal Avalon Hill versiyonunu bulmuş. Ben henüz derginin işlerinden fırsat bulup oynayamadım; ama oynayanlar çok iyi olduğunu söylüyorlar.

PCG

ARIZALI GÜNLER...

Bu benim bahtsızlığımdan mıdır, yoksa yanlış yaptığım bişeyler mi var bilmem; ama şu Sierra'nın benim bilgisayarımla aralarında bir anlaşmazlık olduğunu çok iyi biliyorum... Yahu kardeşim, ne zaman heves edip bir de çok beğenerek bi Sierra oyunu alsam elime, mutlaka bi sorun çıkıyor ve ben o oyunu oynayamıyorum. *Nascar Racing 1999 Edition* da bunlardan biri. Aldım, configuration kontrolü yaptım, tamam benim PC uygun, kurdum, pisti seçmeye çalışıyorum, netekim seçtim ve bütün ayarlamalarımı yaptım (bu arada oyun bayağı bayağı simulasyon..), son karede race tuşuna basıp oynayacağım... Olmadı! Oturup güzel güzel anlatmaya çalıştım:"Bak güzelim, tamam sen dünyanın en ünlü birkaç yarışından biri olabilirsin; ama burası benim çöplüğüm. Burda patron benim! Gel inat etme, kaç koyun istiyorsan verecem" gibi diyaloglar, yok yok daha ziyade monologlar geçti aramızda. Ben burda ter dökerken *Nascar* efendide tık yok! Bana mısın demiyor oyun, ay çıldırıcım... Böyle durumlarda derhal Plan B' ye geçilir, siz de bilirsiniz: Oyunu sil, baştan yükle. Peki... Siliyoruzzzz, hooop, gitti... Ama ama o da ne bütün Sierra dosyaları duruyooo.. Nayır nolamaz.. Dur dur dur, sakin ol.. Daha Plan C var.. Plan C: Sierra'dan arta kalan bütün dosyaları imha et.. O ne yaaa, her yere dosya bırakmış, temizle temizle bitmiyo.. Offf bu temizlik işinden hiç hazzetmemişimdir zaten, odamı bile annem temizliyoo.. Anneee, gel şu Sierra'lara da bi el atıverr.. Hı? Olmaz diyo annem.. Ay ay ay, bitti galiba, evet evet bitti.. Eyo Eyo Eyo.. Tamam sıradaki; yani Plan D: Oyunu yeniden kur.. Allahım bana yardımcı ol lütfen.. Kaç numara? Ay yok karıştı, bu yarışma programı diildi dimi... KURDUMMM! Oldu, oldu inanamıyorum oldu... Peki demin olmayan neydi, Allahım neydi günahımm... Bir oyun için nasıl bu denli sinir sistemimi yıpratıyorum bilmiyorum ama oluyor bazen. Çok kızgınım oyuna o yüzden hakkında bişey yazmayacağım. Sadece çok etaplı ve gelişkin bi oyun olduğunu söyleyebilirim... Ne de olsa yiğidi öldür hakkını yeme demişler di mi?

HAYAL KURUN

Bize okuldayken bi ders veriyorlardı, şu hiçbi zaman ne işe yaradığını anlamadığım cins derslerden biri... O derste hoca hepimizi yere oturtup gözlerimizi kapatmamızı söyleyip hayal kurduruyordu... Aslında bunun için bire bir karşılıklı oturmak lazım, ben ilk kez bi dergiden bunu yapmaya çalışacağım... Hadi kırmayın beni ve yere oturun...

Ama elinizden dergiyi bırakmayın ki irtibatımız kopmasın. Hayal edin: Hava sıcak, hayır hayır, hava çok sıcak.. Bi çöldesiniz... Ee, ne gülüyonuz hayal işte, hayalde mekan sınırlaması olmaz ki! Çöldesiniz... Bi arabanın içindesiniz. Tuhaf bi araba, günlük hayatta sıkça gördüğümüz tofaşlara hiç benzemiyo. Son sürat biyerlere doğru gidiyorsunuz. Nereye olduğunu siz de bilmiyorsunuz, sağda solda tabelalar var onlara uyuyorsunuz. O da ne? Yanınızdan sizinkine benzer bi araba cıvv diye geçiyor, bi tane daha, bi tane daha... Ne? Bir yarışın ortasındasınız! Şimdi hayalimizin çıkış noktasını açıklıyorum: *Power Slide*... Yarış... Şık... Şıklığından öte çok gerçekçi grafikler... Bu kadar hayal kuracağım diye uğraşacağınıza alın oyunu oynayın. Oyunların pratik yanı da bu galiba.

Adamlar sizin adınıza düş kuruyorlar. Kimileri iyi kuruyor *Power Slide* ya da *Carmageddon2* gibi... Kimileri de bunu anlayamıyor, benim *Luftwaffe Commander* adlı uçak simulasyonunu anlamadığım gibi. Peki bu bizim yerimize başkalarının düş kurma hadisesi ya bizi bi daha asla hayal gücümüzü çalıştırmamaya iterse? Yok canım! Ne yok canım, insanız ve kusurlarımız var. En mühimi de tembel olmak ve mümkünse de hep öyle kalmak. Cık cık cık, çok ayıp... Her neyse, bu *Power Slide* hırsınızı ve yarış yeteneğinizi ölçen ve geliştirmenize olanak sağlayan bi oyun; zira eğer verdiği etapları geçemezseniz yeni etapları açmıyor. Oracıkta duruyor caanım güzellikler; ama siz yarıştığınız bölümde elendiğiniz için dolap beygiri gibi aynı yerlerde dönüp duruyorsunuz... *Power Slide*, heyecan verici... Deneyin...

Gülçin Hatıhan



> Bak güzelim, sen dünyanın en ünlü yarışlarından biri olabilirsin ama atlama, burası benim çöplüğüm, burda benim sözüm geçer..

EN İYİ

Şimdiye kadar gördüğüm en iyi helikopter simulasyonundan bahsedeceğim şimdi sizlere: *Apache Havoc.* Kardeşim bi simulasyon bu kadar mı gerçekçi ve kullanımı kolay olur! Üstelik şahane grafikler de cabası. Bu oyunların uçmaya meraklı kişiler tarafından muhakkak oynanması gerektiği kanaatindeyim, öyle gerçek ki, havaya girip kendinizi pilot zannedebilirsiniz...

ŞİDDETİN BÖYLESİ

Önceki yazılarımda da *Carmageddon 2*'den bahsetmiştim.. Gene oynuyorum, gene seviyorum... Bildiğiniz gibi bu oyun, ağır şiddet unsurları taşıyan 'yaşasın kötülük' dizaynı bi oyun. Bende bastırılmış bi nefret mi var bilmiyorum ama bu oyunu oynadıkça açılıyorum, bi ferahlama bi huzur anlatamam. Hani o adamları ezdikçe, verdiğim zararı artırdıkça bambaşka bişey oluyor sanki bana. Hani bulunca çok keyif alıyorum; ama şöyle oturup da sağduyulu bi şekilde düşünmeye kalkarsak belki de içimizdeki canavarı uyandırdığını bile söyleyebiliriz bu oyunların... Aaa, ne dedim ben? Sağduyu mu? Allahım bana bişeyler oluyoo, bazen başöğretmenler gibi konuşuyooommm... Bi kez daha söylüyorum, muhakkak deneyin. *Carmageddon2*... İlaç gibi oyun...

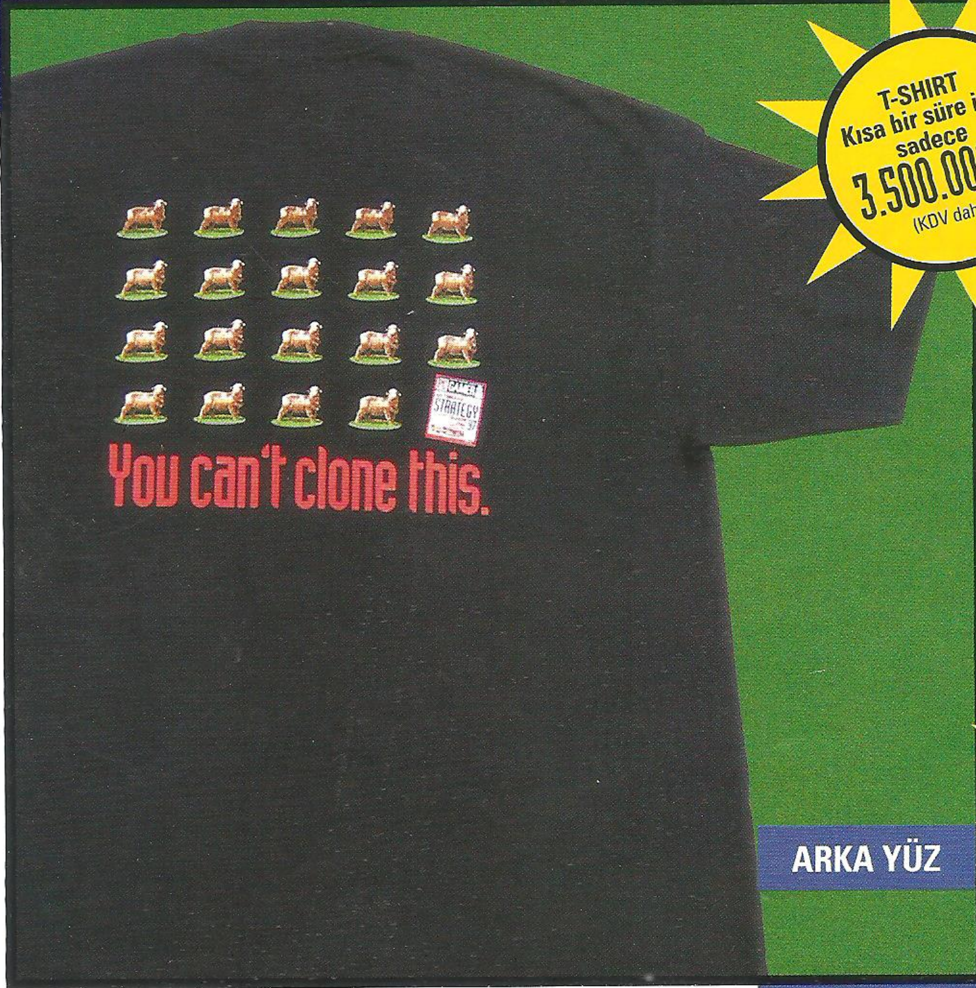
GİDİYORUM GÖZÜM YAŞLI

Bu aylık da bu kadar arkadaşlar... Önümüzdeki ay tekrar beraber olur muyuz bilmem... Bol hayalli, bol oyunlu ve umutlu bir ay diliyorum size... Sağda solda arıza olmayın, oturun evinizde oyun oynayın... Eğer öğrenciyseniz sakın bu dergiyi öğretmenlerinize göstermeyin, alimallah taşa tutarlar beni... Hehe...

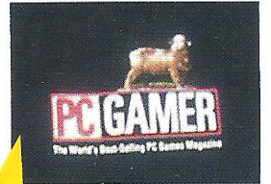
PCG

PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'leri Türkiye'de!

Orijinal PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!



T-Shirt ve S-Shirt'leriniz ödemeli olarak adresinize gönderilecektir.





SİPARİŞ FORMU

ADI: ____________ SOYADI: ____________

ADRESİ: ____________

____________ TEL: ____________

☐ T-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET______

☐ S-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET______

Kredi kartımdan______________TL alınız

Kredi kart No:__________Son kullanma tarihi__________

☐ Visa ☐ Master Kart / Euro Card

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A
Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 4 - 6 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.


Hala *Half-Life*'ın ortalarında bir yerde takılıp kalıyor musunuz? Evet biliyoruz, bu oyun tam bir başbelası. İşte bu yüzden Strateji Merkezi oyunun ikinci yarısında da adım adım size rehberlik ediyor. Ayrıca *Heretic II* için doğrudan üreticilerinin ağzından esaslı tavsiyelerimiz var. Kaçırmayın!

Bize yazın:
PC GAMER TÜRKİYE
Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Half-Life, Bölüm 2

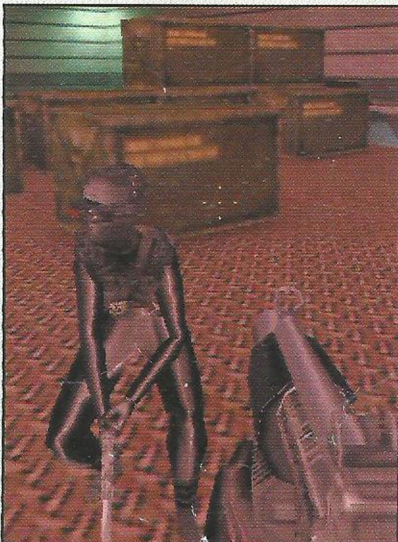
Adım adım tam çözümümüzün sonuna geldik...

Anomalous Materials'ın heyecan dolu dünyasına tekrar hoş geldiniz! En son kaldığımız yeri şöyle bir hatırlayalım. Gordon bir erzak treninin arkasındaki karanlık bir tünelden fırlamak üzereydi, tüm Amerikan ordusu onu ölü istiyordu ve vagonunun kapılarını kilitlemeyi unuttuğunu yeni fark etmişti.

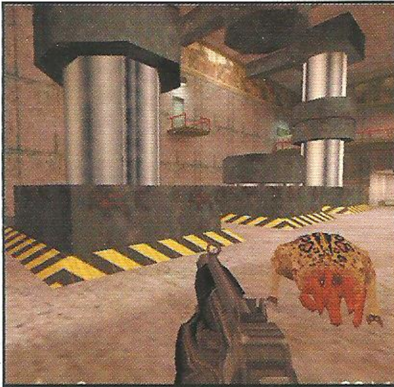
Apprehension

Trendeki hızlandırıcıya basınca bir duvarın içinden fırlayarak zemini suyla kaplı bir depoya düşeceksiniz. Dört tane fıçı içeren metal kutuya doğru dalın. Fıçıları serbest bırakmak için kilidi kırın. Şimdi fıçıların üzerine basarak kırmızı ışıklarla aydınlatılmış koridora ulaşın. Yukarı çıkın. Levyenizi (crowbar) kullanarak önünüze çıkan zombilerin canına okuyun. Şimdi silonun sağ tarafından aşağıya atlayın. Suya dalın, sualtı kapısından geçerek devam edin ve bir kapıya varana kadar koridorda ilerleyin. Kapıdan geçin ve ciğerlerinize biraz temiz hava almak için su yüzeyine çıkın. İlerlemeye devam edin, koridorlardaki büyük taşların altından eğilerek geçin. Demir parmaklıkları olan bir pencerenin bulunduğu bir kavşağa geleceksiniz. Levyenizi kullanarak sağdaki ızgaranın içindeki el bombalarını alın. Daha sonra önünüzdeki bilgisayarı devirin ve kapıdan geçin. Bilimadamına saldıran dev piranayı görene kadar koridoru takip edin. Havuzun etrafından dolaşın, merdivenden yukarı çıkın ve köpekbalığı kafesine girin. Yüzen canavarı tranquilizer gun'ınızla etkisiz hale getirin. Daha sonra parmaklıklardan geçebilmek için kırmızı vanayı çevirin. Merdivenleri takip edin, bir sonraki odada bulunan midyemsi yaratıklarla köle kıvamında olanları yok edin ve bir sonraki havuza doğru devam edin. Koşarak atlayıp köprünün bir sonraki bölümüne ulaşın (bir kısmı yıkılacak), daha sonra parmaklıkların içindeki deliğe doğru uçarak bir atlayış yaparak dosdoğru jeneratör odasına


APPREHENSION: Kilidi açarsanız bu kutuları su yüzeyine yollayabilir ve siz de daha sonra onları birer basamak gibi kullanabilirsiniz.


APPREHENSION: Bu kızlar hareket eden her şeyi öldürme emrini almışlar. Güvenilir MP5'inizle onlara kimin patron olduğunu gösterin.


APPREHENSION: Jaws serisinin devamında bu arkadaş oynayacak. Bu yaratık sizi gerçekten uğraştıracak! Kurşunlarınızı boşaltmaya başlayın. Cephaneniz biterse levye ile şansını deneyin.



APPREHENSION: Bu bölümdeki jeneratörü çalıştırdığınızda bu preslerin üzerinden zıplayarak karşıya geçebileceksiniz.



RESIDUE PROCESSING: Bu radyoaktif çamur dolu yerden karşıya geçebilmek için hemen önünüzdeki kahverengi presleri basamaklarmış gibi kullanın. Yanlış bir hareketinizle akşam yemeğinde püre olursunuz.

düşün. Şimdi türbin odasına doğru ilerleyin. Türbinleri çalıştırmak için kontrol panelini aktif hale getirin ve daha sonraki alana geçmek için üzerlerinden atlayın. Bilgisayar odasındaki yaratıkları temizleyin ki bilimadamı arkadaşınız dışarı çıkmanıza yardımcı olabilsin. Soğutulmuş alandan geçerek merdivenden aşağı inin. Arkanızda bir grup nalları dikmiş yaratık bırakarak bir sonraki koridora girin.

Kırmızı alarm! Bir sonraki alanda üç tane ninja kılıklı katil sizi bekliyor. Onlara kimin patron olduğunu gösterin ama bu işi yaparken çok dikkatli olun. Çünkü sizden daha hızlı koşuyorlar ve daha isabetli ateş ediyorlar. Yine de başlarına ikişer isabetli atış yaparsanız işlerini bitirirsiniz. Yüksekte duran platforma doğru ilerleyin ve orada gördüğünüz kolu çekin.

Tanrım! Neredeyse ezilmek üzeresiniz. Hemen kutuların üzerinden tırmanarak yukarıdaki beton çıkıntıya ulaşın. Levyeyi almak için kompaktörlerin tepesinden karşıya geçtikten sonra ızgaranın üzerine atlayın ve açılması için onu parçalayın.

Residue Processing

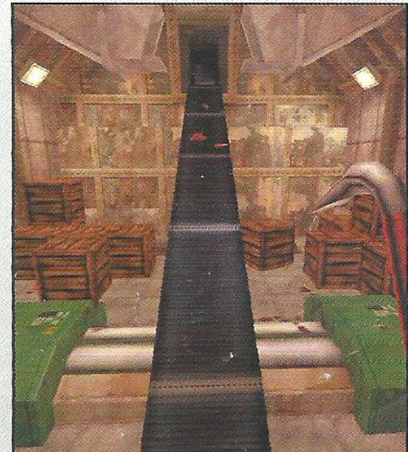
İşlem birimine gelene kadar mağaraları takip edin. Kırmızı vanayı çevirin ve sonra hemen siloya doğru ilerleyin. Tünellerden geçin, güvenlik görevlisini takip edin ve düşürdüğü silahı hemen cebe indirin. Tehlikeli atık teknesinin içine tırmanın ve sonra kayalardan karşıya atlayın. Bir sonraki odada kahverengi ezicileri basabileceğiniz taşlar gibi kullanarak odanın karşı tarafındaki kırmızı borunun üstüne atlayın. Bir sonraki odada sağdaki boru siz üzerinden geçince kırılacaktır bu yüzden soldakini takip edin ve geri karşıya atlayın. Teknelerin bulunduğu odaya gelince bir sağlık bulabilmek için sola atlayın ve sonra da karıştırıcılardan karşıya atlayarak borunun içinden devam edin.

Taşıma kemerinin üstüne atlayın ve havuzun içine düşün. Yüzeye çıkın ve karıştırıcıların arasında ezilmeden çıkıntının üstüne tırmanın. Makinelerin etrafından dolaşın ve sonra tekrar suya dalın. Arada ezilmemek için eğilmeyi unutmayın. Bir sonraki odaya girince yaratığı öldürün ve taşıma kontrol odasındaki ortada bulunan düğmeye basın. Ölü güvenlik görevlisinin bulunduğu odaya geri dönün ve orta taşıma kemerindeki ezicilerin her ikisinin de yükseldiği anda düğmeye basın. Taşıma kemerine atlayın ve eziciler çalışmaya başlamadan eğilerek altlarından geçin.

Bir sonraki alanda bulunan ezicilerden kurtulduktan sonra sıradaki taşıyıcı kemerin üstüne atlayın (parlayan kırmızı fırının içinden geçen) ve solda içinden iki kemer geçen bir duvar görene kadar atlayarak kemer değiştirmeye devam edin. Sol delikte kurulmuş halde duran clay



RESIDUE PROCESSING: Bu odanın karşısındaki kırmızı koridorda tek yapmanız gereken şey ölümcül sıvıların kaynadığı kazanların üzerinden atlamak, sıçramak ve zıplamak. Umarım şansınız yaver gider!



RESIDUE PROCESSING: Hemen taşıyıcı kemerin üzerine atlayarak radyoaktif çamur havuzunun içine birkaç kutu düşmesini sağlayın.



RESIDUE PROCESSING: Bunlar bana annemin evde yaptığı kakaolu dondurmaları hatırlatıyor (bayılırım dondurmaya!). Ama eminim ki bir insanın bu şeylerin altında kaldığı zaman neye benzediği bilmek istemezsiniz.

more mayınını ya uzaktan ya da plastik patlayıcılarınızı kullanın. Delikten girin ve ikinci claymore'un işini bitirin. Bir sonraki alanda bulunan silindirlerden kurtulmak için önce sol kemere hemen sonra da sağ kemere atlayın. Burada dev metal dişlilerin arasında öğütülmemek için elinizden geleni yapın. Yeşil merdivene doğru atlayın ve sonra kırmızı koridorda ilerleyin.

Questionable Ethics

Eğer elinizde yeterli miktarda patlayıcı kaldıysa işte onları kullanmanın tam zamanı. Izgarayı kırarak ilerleyin, köpeklerle dolu olan odaya bir tane patlayıcı bırakın, geri dönüp aşağı atlayın ve bombayı patlatın. Elektrik perdesinden karşıya atlayın, biraz sağlık alın ve bir sonraki odaya geçin. Düğmenin üzerindeki camı kırın ve yaratığı öldürün. Deniz mahsullerinin olduğu bir sonraki alanda kontrol odasına girin ve biraz sadistçe bir zevk duymak için düğmeye basın. Bir sonraki kapıdan girin, askeri temizleyin ve MP5' ini almayı unutmayın. Lobide ilerlemeye devam edin, merdivenlerden yukarı çıkın ve bir sonraki laboratuvara girin. Kafesleri açmak için düğmeye basın, sol kafesteki aleti ve sağ kafesteki, içinde küçük yaratıklar olan paketi alın. İlerlemeye devam edin ve kavşağa gelince sağa dönüp rampadan aşağı inin. Claymore'ları olan ölü askere doğru yürüyün, daha sonra rampadan yukarı çıkarak kırmızı kontrol odasına gidin. Mayınlardan bir tanesini patlatın ve olanları büyük bir keyifle izleyin. Aşağı geri dönün ve canlı kalanların işini bitirin. Daha sonra patlamadan dolayı açılan kapıdan girin. Camın arkasında deniz mahsullerinin sergilendiği odaya gelen kadar koridoru takip edin. Camı parçalayın ve hepsini öldürün. Bu sayede yolu bulabileceksiniz. Soldaki merdivenlerden çıkarak devam edin.

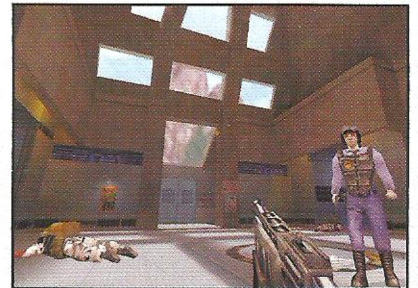
Bu koridorda dört adet lazeri aktif hale getirip prototip yeni bir silahı bulmanız gerekiyor. Hepsini aktif hale getirince ana lazer odasına gidin, metal sandığı lazer kalkanının altına doğru itin ve düğmeye basın. Az önce patlamayla açılan delikten geçin. Kafayı yemiş arkadaşlarınıza merhaba dedikten sonra bıçaklardan paçayı kurtarın ve gücü devre dışı bırakın. Bir tane bilimadamını yanınıza alarak deniz mahsullerinin tadına baktığınız kırmızı yanıp sönen koridora geldiğiniz yoldan geri dönün. Merdivenlerden yukarı çıkıp ana lobiye gidin. Mr. Wizard'ın kapıya açıp dışarı çıkmasına izin verin. Çatılara yerleştirilmiş nöbetçilere dikkat ederek patlayıcı yüklü sandıkların işini bitirin.

Surface Tension

İyi bir stratejiyle gaz tanklarını havaya uçurarak sizi bekleyen dost canlısı askeri personeli bir güzel şaşırtın. Baraja geldiğinizde mümkün olduğu kadar helikopterden uzak durmaya çalışın ve sağınızdaki karanlık derinliklere doğru atlayın. Merdivenden tırmanarak kontrol odasına çıkın, türbin kontrol düğmesine basın ve daha sonra geri atlayın. Kırmızı vanayı yaklaşık olarak altı saniye boyunca çevirin ve daha sonra ızgaradan girip barajın altından devam edin. Nehri takip edip kırmızı borulara doğru ilerleyin.



QUESTIONABLE ETHICS: Acaba bu korkunç köpekleri evcil hayvan kategorisine sokmak için ne yapmalı? Bu ucubeler yerine evimde kızgın bir boğa beslemeyi tercih ederim.



QUESTIONABLE ETHICS: Tebrikler, en sonunda lobiye ulaştınız. Ne yazık ki çıkış kapısı sizi sıcacık huzur dolu evinize götürmeyecek.

İleri doğru gidip merdivenden yukarı çıkın ve boşluktan karşıya atlayarak ölü askerin yanına geçin. Biraz sağlık ve batarya alabilirsiniz. Karşıya geri atlayın ve beton yolu takip edin. İki ahşap depoyu görünce onlara göre solda kalan kayaların içindeki küçük boşluktan geçin.

Drenaj kapağını işaret eden tabelayı görünce çadıra doğru yürüyün, askerlerin işini bitirin, beton deponun içine girin ve vanayı çevirin. Drenaj kapağını işaret eden yere geri dönün ve kayaların altından eğilerek bir sonraki alana geçin.

İşte size bir mayın tarlası! Ya tabancanızı kullanarak işlerini bitirin ya da bizim rehber haritamızı kullanın (Harita 1). Yavaş yavaş, dikkatlice karşıya geçtikten sonra kapaktan içeriye atlayın ve devam edin.

Bir sonraki alan arbaletinizin (crossbow) dürbü-



QUESTIONABLE ETHICS: Neyse ki bu iri kıyım arkadaş camın arkasında hapis durumda. Ne yazık ki bir sonraki bölüme geçebilmeniz için onu serbest bırakmak durumundaşınız. Ama sanırım tecrübenizi konuşturarak bu yaratığın işini çabucak bitirebilirsiniz.



SURFACE TENSION (MAP 1): Bu harita drenaj kapaklarının olduğu bölgedeki mayınların yerlerini gösteriyor. İlerlemeden önce tabancanızı kullanarak mayınları uzaktan patlatabilirsiniz.



SURFACE TENSION: Gordon elektrik kulesinin kenarından kompleksin çatısına ulaşmaya çalışırken...



SURFACE TENSION: ...düşüp birden kendini bilimadamı arkadaşlarının birinin yanında buluyor.

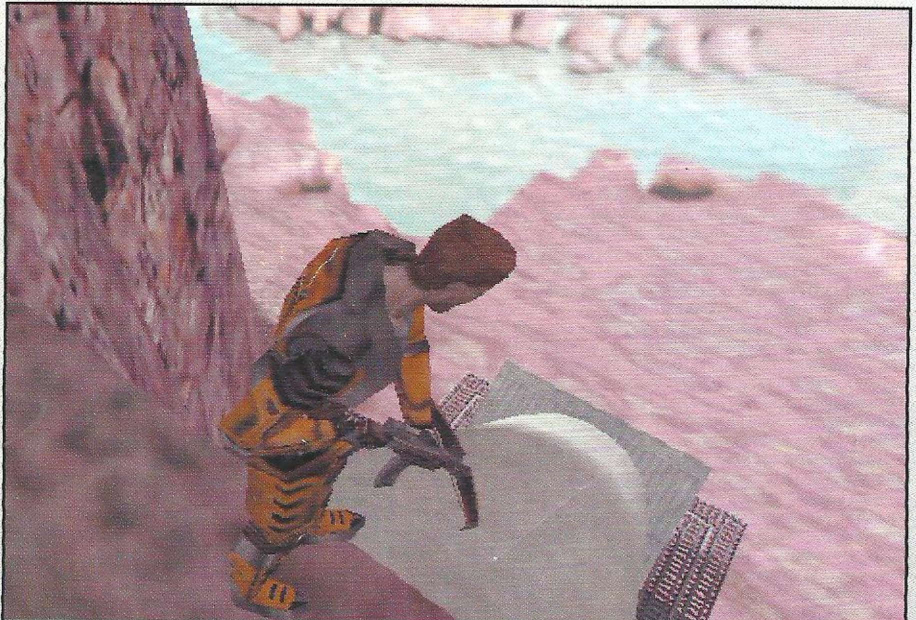
Yağmurdan kaçarken doluya tutulmak diye buna derler herhalde! Bir sonraki alanda karşınıza çıkacak olan askerleri müsait bir zamanınızda temizleyin. Bu arada size top atan M1 tankını da ihmal etmeyin. Tankın arkasındaki yerden sağlık alabilirsiniz ama esas amacınız barakaya ulaşıp düğmeye basarak metal kapıyı açmak. Bir sonraki alanda sağınızda kalan ve bir takım ekstra malzemeler içeren küçük bir kamp bulabilirsiniz. Kampı basınca bir an önce ikinci tankı geçip kapıyı açın.

İşte şimdi ordu donatım merkezine ulaştınız. Mayın tarlasından geçmek gibi bir zahmete girmeyin. Sağa dönün ve claymore'un üzerinden atlayın. Bir sonraki açıklığa vardığınızda yanmış bir binanın içinde kamuflajlı bir keskin nişancı sizi bekliyor olacak. Nişancının işini bir roketle bitirdikten sonra yolunuza devam edin. Yolun üzerindeki mayınları temizleyin ve daha sonra dikenli tellerin altından sürünerek geçin. Enerji jeneratörlerini yok edin ve çatıya tırmanın. İçinden duman çıkan deliği bulun ve içine atlayın.

Claymore şehrine hoşgeldiniz! Sakın mayınları temizlemeye kalkışmayın! Korkuluklara tırmanarak merdivenlerden yukarı çıkın. Bir sonraki odaya gelince yapacağınız ilk iş ahşap sandığı asansörün içinden çok dikkatli bir şekilde çıkarmak olacaktır. Artık kontrol odasına doğru ilerleyin, asansörü çalıştırmak için düğmeye basın ve asansörden dışarıya doğrudan demin çıkardığınız sandığın üzerine atlayın. Şimdi mavi lazerlerin üzerinden atlayarak asansöre tepesine binebilirsiniz. Bodrum katına gelince dost canlısı güvenlik görevlisine merhaba dedikten sonra Snark'ı ele geçirin. Tünelden geçin ve kamyonun arkasındaki nöbetçiyi temizleyin. Rampadan yukarı çıkın ve deli gibi binanın arkasına doğru koşun. Peşinizde olan canavarlar F-16'lar tarafından yok edilecekler ve siz de herhalde birkaç saniye içinde ortaya çıkacak olan tankla uğraşmak istemezsiniz. Binanın arkasında sizi bekleyen keskin nişancıyı temizleyin ve sonara arka kapıdan girin. Askerleri temizleyin ve güvenlik görevlisini yanınıza alıp ikinci kattaki muhteşem bir cephaneliğin kilitlerini açtırın. Toplanmanız bittikten sonra merdivenlerin tepesindeki pencereden dışarıya atlayın ve sağdaki çıkıntı boyunca tırmanın. Mavi güç kutusunun üzerine oradan da yangın çıkışının altındaki ikinci güç kutusunun üzerine atlayın. Koşarak kırmızı merdivenin üzerine atlayın ve bir sonraki alana geçin. Çıkıntıların üzerinden atlayarak ikinci katın açık kapısından girin. Helikopter pistinden koşarak geçip karanlık hangara ulaşın ve rampadan aşağı inin. Yeşil sandıkların üstüne çıkın, stationary gun'ınızı kullanarak hangar kapısında bir delik açın ve koşarak o delikten geçin.



SURFACE TENSION: *Boom! İyi atıştı!* Roketatarla bu helikopteri havaya uçurmak terliğinizle bir hamamböceğini ezmek kadar kolay (iğrenç!).



SURFACE TENSION: Gordon yavaş yavaş bu beton çubuktan aşağı kaymaya hazırlanırken ister istemez niye bir mimar olarak kariyer yapmadığını kendisine soruyor. Herhalde daha kolay olurdu, belki de olmazdı.



SURFACE TENSION: Dikkat edin, deniz mahsulleri saldırıya geçiyor! Kalbura çevirin onları.

Statioanary Gun'la hapsedilmiş yaratıkları temizlemek gayet eğlenceli olasına rağmen ısrarla ürediklerinden bir türlü köklerini kazıyamıyorsunuz. Koşun ve zıplatma zımbırtısıyla kendinizi yok edilmiş binanın ikinci katına sevk edin. Askerlerin yaratıklarla savaştığı yere atlayın ve ızgarayı kırıp rampadan yarı yol kadar yukarı çıkın. Daha sonra bir sürü katil yaratık üzerinize atlayacağından hemen geri dönün. Yaratıklar havaya uçtuktan sonra tekrar rampadan yukarı çıkın ve geride bıraktıklarını toplayın. Izgarayı kırın ve domuzların sizi garaja düşürmesine izin verin. Kapıdan çıkmaya çalışın ve duvarın içindeki deliğe atlayabilmek için asansörü yükseltin. Stationary gun'ınızı kullanarak duvarda bir delik açın ve ortaya çıkan dört canavarın dördünü de temizleyin.

Bir sonraki odada meydana gelen çatışmayı şimdilik pek umursamadan pas geçin ve bir sonraki koridorda bulunan iskelenin eksik parçasının üzerinden atlayarak karşıya geçin. Bir sonraki bölgeyi haşarattan temizledikten sonra zıplatma zımbırtısını kullanarak çatıya atlayın. Izgarayı parçalayın ve borunun içinde ilerlemeye başlayın. Yol tıkanınca el bombalarınızdan birini kullanın ama bomba patlamadan geriye koşmayı unutmayın. Yol açılınca ilerlemeye devam edin ve bir sonraki odada deniz mahsullerinin verdiği partiye katılın. Boruyu açın ve içinde sürünmeye başlayın. Altınızdaki alanda karşınıza çıkan bütün yaratıkları öldürün, merdivenlerden yukarı çıkın ve nöbetçiyi yanınıza alıp kapıyı açtırın. Onu koruyarak dışarı çıkartın ve beraber kontrol kulübesine gidin. Size ikinci bir kapı açacaktır.

Mavi iri kıyım heriften deli gibi koşarak kaçın. Zıplatma yastığını kullanarak silonun tepesine çıkın, çabucak taktik haritasını kullanarak mavi deve nişan alın ve sonra hava birliğini çağırmak için ortadaki kırmızı düğmeye basın. Şimdi ise



SURFACE TENSION: Taktik haritasındaki uygun koordinatları vurursanız kendiniz küçük şirin bir köprü yapmış olacaksınız.

elektrik kulesini, kulenin yanındaki duvarı ve büyük kapıları hedef alın ve yok ettirin. Yeni yapılmış yerli malı köprünüzden geçerek bölümü tamamlayın.

"Forget About Freeman!"

Çöken tavan için endişelenmenize gerek yok. Büyük bir parçanın düşmek üzere olduğunu önceden anlayabiliyorsunuz. Küçük bir enkaz oluşacağı için izlediğiniz yola dikkat edin. En sonunda tavandan küçük bir parça düşünce en büyük son parçadan kaçınmak için onun üzerine atlayın. Lambda kompleksine doğru gidin.

Merkezi komplekse giden asansör şimdilik devre dışı olduğu için onunla fazla oyalanmayın. Ofisi araştırmanız bitince güvenlik görevlisini yanınıza alıp rampadan aşağı inin ve sağa dönün. Uzun menzilden kapağın üzerindeki kozaya ateş edin ve içindeki küçük yaratıkların kendilerini yok etmelerini bekleyin. Çarkı çevirin ve aşağı inin.

Sizi tünelde bekleyen ısıya duyarlı makinelinin işini bitirin. Eğilerek West işaretli havalandırma kanalının içine atlayın. Sıcak buhardan kaçınarak dişlilerin altındaki kanaldan ilerlemeye devam edin. Deponun üzerine atlayın, askeri öldürün ve otomatik makineliden kaçabilmek için elinizden geleni yapın. Merdivenden yukarı çıkın, çabucak koşarak tankın arkasına geçin ve asansöre doğru ilerleyin.

Zemindeki yapışkan radyoaktif maddeden olabildiğince uzak durun. Merdivenlerden yukarı çıkın ve daha sonra tamir atölyesine giden merdiveni tırmanın. Kapıyı havaya uçurmak için tankın içindeki düğmeye basın ve otomatik makineliden sakınarak kapıdan geçin.



"FORGET ABOUT FREEMAN!" Bu çarkı bir tur çevirin ve daha sonrada bir sessiz harf söyleyin veya aşağı inip kanalizasyona da girebilirsiniz. Neyse ki üstünüzde şu zımbırtıdan var.



"FORGET ABOUT FREEMAN!" Lambda kompleksine girince otomatik makinelinin düğmesine basmasanız iyi olur. Çünkü arkadaşınız olan güvenlik görevlisi bu durumdan hoşlanmayabilir.

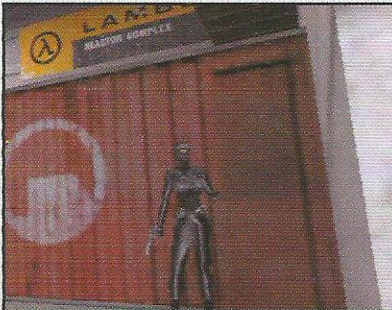

"FORGET ABOUT FREEMAN!" Benim aslında burada size dadılık yapmama gerek yok. Sadece tanka atlayın ve topu ateşleyin. Anahtarlara ne gerek var ki?


"FORGET ABOUT FREEMAN!" Burası da çok çamurluymuş. Keşke evden çıkarken botlarımı giyseydim.

Lambda Core

Kontrol odasına gidin, düğmeye basın ve asansöre binin. Merdivenden yukarı çıkıp tehlikeli maddelerin (haz-mat) bulunduğu bölüme gidin. İşte yine ninjalar! Sizi bekleyen bu katilleri daha fazla bekletmeden işlerini bitirin, daha sonra sağa dönün, birkaç fıçı parçalayın ve ikinci kata doğru ilerleyin. Bu katta da toplam dört tane ninja sizi bekliyor olacak, dikkatli olun! İskelelerden geçerek bir asansörle ikinci haz-mat bölümüne inin.

Burada büyük yaratıklar haritanın karşı tarafından devamlı saldıracakları için oldukça dikkatli olun. Bu yaratıklardan beş tanesini öldürdüğünüz zaman bilimadamı arkadaşınız laboratuvara girmenize izin verecektir. Fiyakalı yeni bir yok etme oyuncağına sahip olmak için asansöre doğru gitmeden önce silahların test edildiği laboratuvarı bir ziyaret edin. Hazır olunca soğutma sisteminin olduğu bölüme doğru hareket edin.


LAMBDA CORE: Bu gece gözlükleriyle çok daha sinsi gözüktüğünüzü düşünüyorsunuz değil mi? Fazla havaya girmeyin de çevrenizi kollayın.

Sola dönün, tekrar sola dönün ve Maintenance Station'ı gösteren oku takip edin. Cephanenizi yenileyin ve oradaki bilimadamıyla konuşun. Asansöre geri dönün ve 01 Coolant System'ı gösteren işaretleri takip edin. Rampadan aşağı inin, sağa dönün ve daha sonra rampadan aşağı inerek tekrar sağa dönün. Koridoru takip edin ve yaratıkların sizi devamlı doğru yoldan çıkarmaya çalışacaklarını unutmayın. İlk soğutma tankına ulaştığınızda sarı merdiveni tırmanın ve pompa istasyonunu bulana kadar ilerlemeye devam edin. Kolu çekerek soğutucunun seviyesini yükseltin. Geri dönerken bütün yol boyunca mavi koridoru takip edin. Daha sonra ikinci soğutma sistemine ulaşmak için turuncu koridoru takip edin. Düşen taşlardan paçayı sıyırabilmek için eğilerek ilerleyin. Merdivenden çıkın ve ikinci pompa istasyonuna doğru ilerleyin (yolunuzdaki buhardan kurtulmak için vanayı çevirin). Düğmeye basın ve bütün yolu geri dönerek haritanın başlangıcına, Aux Tank Reactor Access yazan yere ulaşın. Soğutma tankına dalın ve ana reaktöre giden tüneli takip edin. İki vanayı da çevirdikten sonra yüzeye çıkın.

İşte burada olaylar biraz karışacak. Reaktörden saat yönünün tersi doğrultusunda elektrik akımları çıkmaktadır, bu yüzden bir dizi merdiveni tırmanırken çok iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Reaktör merkezinin Level D seviyesine ulaştığınızda sağa dönün. Erzak odasında gerekli malzemeleri toparladıktan sonra level B'ye giden asansör boşluğundan yukarı doğru tırmanın. İkinci erzak odasına da bir baskın yaptıktan sonra yolunuza huzur içinde devam edin. Sağdaki odada duran güvenlik görevlisini yanınıza alıp koridorun aşağısından sağa dönerek bir çift turuncu borunun yanından geçin. Sizi bekleyen üç adet canavarın işini bitirin ve Core Level B yazan kapıdan girin.

Reaktörün nasıl çalıştığına bir göz atalım. Turuncu toplar vericiler durumundayken yeşil olanlarda alıcılar görevini üstleniyor. Yön değiştiren platformları sıkı bir takibe almanız gerekiyor. Öyle bir zamanlama yapın ki siz turuncu bir topun üstüne atladığınızda arkasından gelen yeşil top platformun arkasına geçmiş olsun ve siz de bu sayede yeşil topun üzerine atlayın. İlk platforma ışınlanın. Şimdi yeşil topun ikinci seviyedeki rotasyon yapan platformun arkasında olduğuna emin olun ve Port 02'ye atlayın. Işınlandıktan sonra hemen eğilin ki kafanıza yakınında tehlikeli bir şekilde sallanan metal çubuğa yakalanmayın. Port 04'e atlayın ve eğilmeyi unutmayın. Son olarak da Port 07'ye atlayın.

Ve tam kurtulduk derken işte size yeni bir sinir bozucu bulmaca! Bu sefer gerçekten yeteneklerinizi iyi kullanıp sabırlı olmanız gerekiyor. İç merkezi açabilmeniz için çemberin dışında kalan iki gizli odaya yerleştirilmiş olan iki düğmeye basmanız gerekiyor. Düğmelerin ikisine de basana kadar platformlar arasında sadece ileri geri atlayın, daha sonra ise eğilip merkeze atlayın. Tombala! Şimdi tam arkanıza dönüp kapı boşluğundan dışarı


LAMBDA CORE: Ninjaların size çok yaklaşmasına izin vermeyin ama eğer yaklaşırlarsa sizin için daha büyük birer hedef olacaklar.


LAMBDA CORE: Reaktör saat yönünün tersi doğrultusunda elektrik akımları saçmaya başlayacak ve siz de daha yeni sudan çıkmış olduğunuza göre bu pek hoş bir haber sayılmaz.



LAMBDA CORE: Yaşlı adam işini görürken siz de çabucak şu yaratıkları temizleseniz iyi olur. Sakın onun ölmesine izin vermeyin çünkü bu küçük şovdan sonra ona ihtiyacınız olacak.



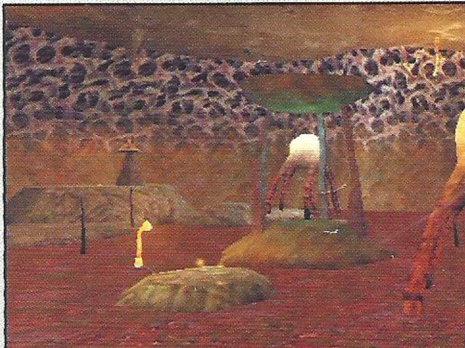
LAMBDA CORE: Profesör günün önemli ikinci açılışını yaparken onun canlı kalmasını sağlayın. Sinyali verince kapıdan geçin.

çıkın. Bakım merdiveninden Level A'ya çıkın. Efsanevi Lambda laboratuvarının üyelerine şöyle bir merhaba dedikten sonra taşıyabildiğiniz kadar cephaneyi yanınıza alın. Mavi odadaki zıplama kitini almayı unutmayın.

Test odasına girin ve bilimadamı size rezonans çağlayanına girmenize izin verene kadar önünüze çıkan yaratıklara ateş etmeye devam edin.



XEN: Hey, işte tam aradığım mekan! Düşük yerçekimli, huzur dolu bir yaratık dünyası. Annem acaba akşam yemeğe gelemeyince ne diyecek? Neyse şimdilik yüzeye atlamakla başlıyalım.



XEN: Yüzen adanın içine girmeyi başardığınızda dört adet metalik mantarı aktif hale getirin ve ışınlanma odasına girin.

Xen

Yüzen adanın zeminine ulaşana kadar platform değiştirerek aşağı atlayın. Ucu sivri demirlerden birinin üzerine atlayınca daha alçak bir seviyeye ulaşacaksınız. İyileştirme havuzuna doğru ilerleyin. Havuzun hemen arkasındaki duvarın içinde küçük bir çatlak bulacaksınız. Eğilin ve içine girin. Organik zımbırtıyı levyenizi kullanarak parçalayın. Mantar biçimli üç yapının da teker teker önünde durun ve 'use' düğmesine basın. Daha sonra dördüncü yapının etrafında oluşmuş zımbırtıyı parçalayın ve ortaya çıkan ışınlanma odasının içine girin.

Gonarch's Lair

Gonarch çirkin olduğu kadar öfkeli, kafayı yemiş gergedanımsı bir yumurtalık. Onu yenebilmek için silahlarınızı yüklenip doğrudan ölümcül kesesine doğru saydırmaya başlasanız iyi olur. Siz onun çirkin poposuna ateş etmeye devam ettiğiniz sürece o başka bir yere kaçacaktır. Gonarch's Lair'daki son yere ulaştığınızda ona temiz bir atış yapma fırsatını elde ediyorsunuz. Yarı saydam uşaklarından kaçınırken bir yandan da bütün cephanenizi üzerine boşaltın. Onu öldürünce ortaya çıkan delikten içeri girin.

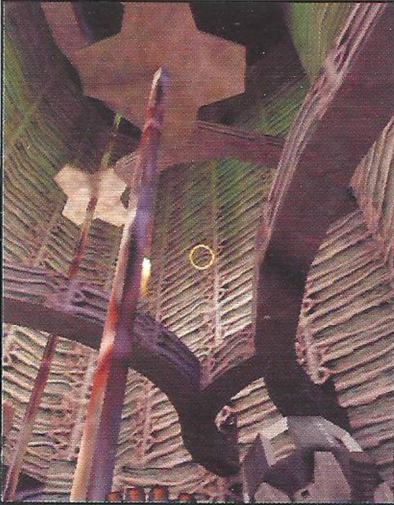
Interloper

Buradaki amacınız yukarıda dönüp duran ışınlanma odasına ulaşmak. Bunu başarabilmenin tek yolu ise yerdeki delikleri kullanmak. Birinin içine atlayınca son hızla havaya fırlatılacaksınız. Manta biçimli gemilerden birinin üstüne atlamaya gayret edin. Daha sonra üzerine atladığınız daire kaybolmadan önce bir başkasına atlayın. Aslında uygulaması anlatmasından daha kolay. Tabii başarana kadar birçok kez denemek zorunda kalacaksınız. Birazcık sabır.

Mağaranın dışına çıkın ve sola dönün. Dokunaçların etrafından dolaşın. İlerleyince sağınızda mor bir ışıkla aydınlatılmış ve içinde bir sürü malzeme barındıran bir mağara bulacaksınız. Tıka



GONARCH'S LAIR: Tanıştırayım, Gonarch. "Gonarch" yaratık lisanında "Yürüyebilen büyük çirkin yumurtalık" demek.


INTERLOPER: Yukarı çıkan asansörleri yakalayın ve havada yüzen ışınlanma odasına atlayın.

basa yüklendikten sonra büyük turuncu mağaraya doğru ilerleyin. Taşların arasından geçerek yukarıya kayalara doğru devam edin.

Aman tanrım, başka bir mavi canavar! Hemen sola dönerek başka bir turuncu geçide girin. Yerdeki boşlukların üzerinden atlayın. Tehlikeden hala kurtulmuş sayılmazsınız çünkü sizi bekleyen iki tane sevimli dokunaç var. El bombalarını kullanarak bir ses tuzağı oluşturun. Daha sonra etraflarındaki dar yolu takip edin. Tuzağınız başarıya ulaşınca sağa dönün ve ışınlanma odasına girin.

Bir sonraki alanda etrafınızdaki şeyleri öldürmemeniz sizin lehinize olacaktır. Aslında siz ateş etmediğiniz sürece kölemsi yaratıklar sizi umursamayacaklardır. En üste ulaşana kadar bir dizi rampadan ve taşıyıcı kemerden yukarı çıkın. Mavi güç alanının içine doğru gitmeyen taşıyıcı kemerin üstüne atlayın. Buradan bir havuzun içine düşeceksiniz.

Görünüşe bakılırsa yaratıklar tekrar sizinle ilgilenmeye başlamışlar. Sağınızdaki çıkıntının üzerine atlayın ve sonra taşıyıcı kemerden aşağı doğru ilerleyin. Kemerin güç alanındaki çıkış noktasına ulaştığınızda sola dönün ve bir sürü koca kafalı ucubeyi savuşturmuş olun. aşağı yukarı hareket eden iki dairesel platform bulana kadar rampalardan yukarı çıkın. Bir üst kata ulaşabilmek için bunları asansör niyetine kullanın.

Fıçı biçimindeki bir sürü kozayla dolu olan odaya doğru ilerleyin. eğer öfkeli bir savaşçı yaratıkla uğraşmak istemiyorsanız bu fıçılardan hiç birini kırıp açmaya çalışmayın. Bu koridorun sonunda mavi ışık saçan bir oda var. Burası sağlığınızı doldurabileceğiniz bir güvenlik bölgesi. Şimdi eğilin ve sürünerek kırmızı ızgaraların içine girer. Buradan da diğer bölüme atlayın.

Bu yerde yapmanız gereken şeyler son derece basit. Sadece önünüze çıkan her şeyi yok edin ve dönüp duran asansörleri kullanarak hava bacasının tepesinde yüzer halde bulunan ışınlanma odasına ulaşın. Yaratıklar asansörlere ışınlanabildiklerinden dolayı oldukça dikkatli olun. En sonunda yeşil asansöre ulaştığınızda asansörden ışınlanma odasının içine atlayın.


INTERLOPER: Görünüşe bakılırsa bir tür yaratık fabrikasında takılıp kaldınız. İşçilere dokunmayın ki onlar da size dokunmasın. Ama eğer tatsızlık çıkarırsanız başınıza bela alırsınız.

Bir dizi kayanın arasından geçerek kırmızı ışığın altına girin. Korkutucu değil mi?!

Nihilanth

İşte beklediğiniz an geldi! Hiç bu kadar çirkin bir oyun sonu canavarı görmemiştim. Haydi işe koyulalım: Nihilanth gücünü mağarasının etrafındaki üç adet parlayan turuncu kristalden alıyor. Bu üç kristalin de işini roket atarak bitirin (veya aynı güçteki başka bir silahınızı da kullanabilirsiniz). Kristaller patlayınca yaratığın güç kaynağı kesilecektir. Etrafında dönerek ateş edip attığı yeşil ışınlanma toplarını ucu sivri demirlerin arkasına kaçarak bloke ederseniz işini bitirmeniz daha kolay olur. Attığı yeşil toplar sizi sinir bozucu mini bulmacaların olduğu yerlere ışınlayacaktır. Gücü tükenip size o yeşil topları atmayı bırakınca kafası çatlayarak açılacaktır. Zıplatma yastığını kullanarak iyileştirme havuzuna girdiğiniz arenaya bakan çıkıntıya zıplayın. Bu manzaralı yerden de yaratığın kafasının içine iyi bir atış yapmanız hem sizi hem de beni mutlu sona kavuşturacaktır!

PCG



NIHILANTH: Bütün oyunu bunu görmek için mi oynadım? Parlayan turuncu kristalleri yok edin ve bu başbelası tarihe karışsın.

Fallout II, Bölüm 1

PC Gamer editorleri gözlerini kaybetmek uğruna sizler için Fallout II rehberi hazırladı.

Elbette Fallout'un radyoaktif dünyası çok ama çok acımasız; yoksa seçilmiş kişi olmanın kolay olacağını mı sanmıştınız? Ama umutsuzluğa kapılmayın, kehanetleri yalancı çıkarmamak için hala bir şansınız var: Bilge PC Gamer editörlerinin öğütlerini dehşetten bulanmış olan kafanızdan çıkarmamak.



Kaderiniz siz doğmadan yıllar önce belirlendi. İşte bunun tarafından.

İlk ve en zor karar

Unutmayın ki hayatta bir işi yapmanın üç yolu vardır. Her kimin kaslarındaki kıvrımlar beynindekilerden çoksa o kuvvetini kullansın. Her kimin elleri çeliği bile geçiyorsa o akıllı, sinsi ve çevik olsun. Her kim insanları saydammış gibi tüm güçleri ve zayıflıklarıyla görüyorsa ve insanları peşi sira çekiyorsa sesi silahı olsun. Dostlarım, hayatta bir işi yapmanın üç yolu vardır. Hangisinin en iyisi olduğunu bilemezsiniz; ama hepsinden öte yürümek isterken yerinde saymanın en kötüsü olduğunu bilin. Başlangıcın en kolay olduğunu sanmayın, asla aceleci ve acemi olmayın, savaşınız başlamadan ilk ve en zorlu kararınızı alın. Kendinizi doğru yaratın!

PC gamer FRP kutsal kitabı 1. bölüm 7.bab

Karakterinizi yaratmak

Pek çok oyuncu, yeni aldığı oyunun heyecanıyla karakterine yeterli özeni göstermeden FRP dünyasına balıklama dalar, ilk anlarda başarılı olur ve zekasına şükreder; oysa bir sonraki sahne hep aynıdır "kahretsin keşke ....'yi başta yüksek tutsaydım" "hay Allah, gücüm bunu kullanmaya yetmiyor, ne yapacağım şimdi" "Neden yeterince Action points'im yok" vb gibi hayıflanmalar duyulur ve tüm çabalamalara karşın sonuçta oyunun bir yerlerinde takılınır. Bu duruma düşmemek için *Fallout 2* gibi ekstra zor bir oyunda karakter yaratmanın ne kadar özenli bir iş olduğunu yeniden belirtmemize gerek var mı?

Ne mutlu ki yukarıda bahsedilen oyuncu tipi için (belki de her oyuncu için) bir nimet var *Fallout 2*'de. "Start a new game" seçeneğini tıkladığınızda ilk elden hazır kahramanları seçebiliyorsunuz. Bu kahramanlar, PC gamer FRP kutsal kitabının üç yol doktrinine harfiyen uyuyor. İlk karakter Narg, saldırgan bir oyun tipi için yaratılmış, işlerinizi kaba kuvvetle halledecekseniz tam size göre. Mungan, parmaklarını konuşturmayı seviyor. Bu karakterin "Steal" yeteneği oyunda para sıkıntısı çekmemek için ideal; ayrıca "agility"si de iyi olduğundan bol bol "action points"i var. Crista, işlerini konuşarak halleden tam bir hanımefendi; ama savaşmayı da biliyor elbette. Tatlı dilin yılanı deliğinden çıkaracağını düşünenler için iyi bir seçim olabilir. Bu arada tüm bu karakterlerde "modifiy" seçeneğini kullanarak değişiklikler yapabilirsiniz de.

Yine de ben kendi karakterimi kendim yaratırım diyorsanız işte birkaç ipucu

Bize göre ideal bir karakter yaratmak için öncelikle "character point"lerinizi dağıtırken herhangi bir özellikte 8'i asla geçmeyin; çünkü oyun ilerledikçe her üç level' da bir çıkan "Perk"ler ve içine gireceğiniz bir makine tarafından artırılmaları mümkün ve bu puanlar, 10'un üzerine çıkamadıklarından 7 civarı bir rakam oldukça iyidir. Eğer 8'i aşmayıp puanlarınızı yayarsanız (bu, bir özelliğe kesinlikle daha çok puan ayırmayacağınız anlamına gelmiyor) ileride pek çok bakımdan tatmin edici bir karakteriniz olabilir. "Agility", öncelikle önem vermeniz gereken bir özellik. Çatışma sırasında çok arayacağınız "action points" ve zırhınızın koruma özelliğini belirleyen "armor class", bu yeteneğe bağlı olarak artıyor, bu yüzden "agility" nin 8 olması ideal. Önem verilmesi gereken bir sonraki özellik ise "endurance". Bu, her level atlayışınızda "hit points"inizin artışındaki belirleyici bir özellik. Yüksek bir "endurance", zehir ve radyasyona olan dayanıklılığı artırır ve bağımlılık yapan radyasyon haplarına olan ihtiyacınız azalır. Bu yüzden 7 ya da 8 yapmayı tercih edin. Geri kalan (kalmışsa) puanlarınızı da "perception" ya da "intelligence" özelliklerine ekleyin. Yüksek "Perception" sayesinde karakteriniz düşmandan önce saldırı hakkını kazanır ve daha uzağa ateş edebilir. "Intelligence" sayesinde daha çok konuşma seçeneğiniz ve daha çok "skill points"iniz olur. Bu özelliklere ayıracağınız puanı seçerken, işleri nasıl halledeceğiniz konusunda verdiğiniz karar doğrultusunda davranın. Tabii ki diğer özellikler de çok önemli. Örneğin bir minigun'ı kaldırabilmek için 7 "strength"e ihtiyacınız var; ancak bu sorunu perk"lerle halledebilirsiniz.

Karakterinize "tag skill" seçerken "small guns"ı kesinlikle seçmelisiniz. Oyunda en çok küçük silahları kullanacağınız için bu skill sizin için vazgeçilmez olacaktır. Oyunun başlarında para sıkıntısı çekmeniz mümkün. Bu nedenle "steal" ve "barter" skill'leri de yararlı olabilir. Ancak köle taciri olmayı düşünürseniz para sizin için dert olmayacaktır. Bu durumda "big guns" ve "enegy weapons" seçeneklerini tavsiye ederiz; çünkü iyi bir zorba her türlü silahtan anlamalıdır. "Lockpick" ve "Science", oyunda çok kullanacağınız iki özellik bu yüzden bunları yüksek tutmakta faydalı olacaktır.

İsterseniz seçebileceğiniz özellikler olan trait'ler, size hemen her alanda bazı avantajlar ve aynı derecede hayati bazı

Oyuna bir an önce başlamak istediğinizi biliyoruz ama bu ekrana yeterli özeni göstermezseniz sonunuz yandaki gibi olur.

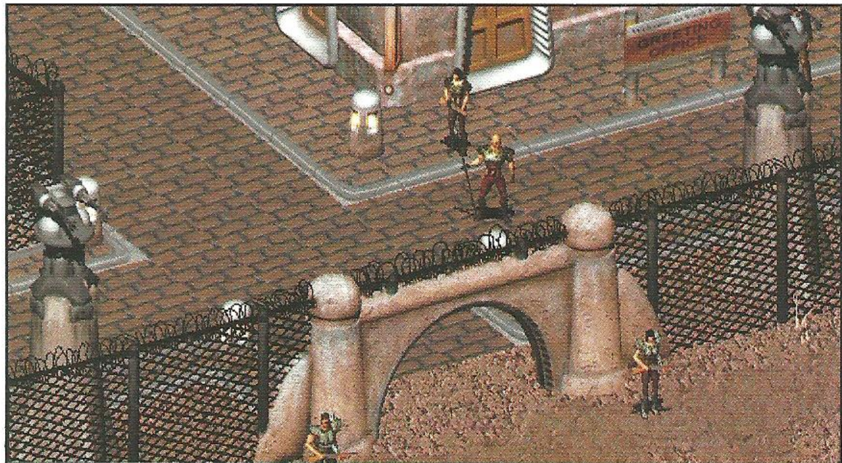
dezavantajlar sunacaktır. Bu özellikler üzerine *PC Gamer* editörleri, uzun uzun düşündü tartıştı hatta istihareye yattı. Her bir editör bir trait'in erdeminden, diğeriyse kötülüğünden dem vurdu. Sonuçta kimi mırın kırınlara karşın hiçbir trait'i önermemeye karar verdik. Ancak oyunda bol bol erkek olduğu göze alınırsa, "Sex appeal" özelliği, kadın karakterle oynayacaklar için kuşkusuz çok yararlı olacaktır. Tabii aslında oyuna renk katmak için diğerlerini de deneyebilirsiniz. Ayrıca her 3 level'da bir çıkan "mutated" özelliği ile trait'lerinizden birini değiştirebilirsiniz. Trait'lerle ilgili verebileceğimiz kayda değer bir taktik de şu: Oyunda önemli ölçüde ilerlediğinizde skill point' lerinizi iyice artırın ve "Gifted" trait'ini seçin, böylece her özelliğiniz bir puan yükselecektir.

Artık karakter yaratma konusunda daha bilgilisiniz; ama hala hazır değilsiniz. Daha değil; ancak çok yakında...

Perk'ler

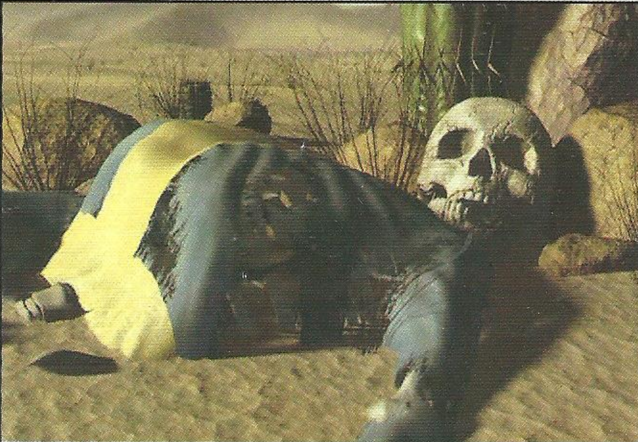
Perk'ler, her 3 level'da bir karakterinizin kazandığı ekstra özelliklerdir. İşte PC gamer editörlerinin önerdiği en iyiler:
Awareness: Düşman hakkında bütün bilgileri almanızı sağlar.
Bonus move: Yalnızca yürümekte kullanılan fazladan iki "action points" verir.
Dagger: Armor class'ı beş puan artırır.
Gain strength/perception/endurance/charisma/intelligence/agility/luck: Hangisini seçerseniz o karakter özelliği bir puan artar.
Mutate: İstediğiniz bir Trait'i bir diğeriyle değiştirmenizi sağlar.
Action Boy: istediğiniz şekilde kullanabildiğiniz bir "action point" verir.
Life Giver: Her level atladığınızda fazladan dört "hit point" kazanırsınız.
Bonus rate of fire: Her uzak dövüş silahı bir birim daha az "action point" harcar.
Toughness: Damage resistance'a %10 eklenir, böylece daha az hasar alırsınız.
Sharp shooter: Hedefinizi daha uzaktan vurabilmenizi sağlar.
More Criticals: Kritik vuruş yapma şansınız %5 artar.

Artık karakterinizle ilgili sorunları atlatacak kadar tavsiye aldınız; ancak bu kadarı sizi hayatta tutmaya yetmeyecek, daha öğrenecek çok şey var.


Barlarda sürtmekten usanmış olan Cassidy maceraya atılmak için teklifinizi bekliyor. İyi bir arkadaşa sahip olmak için biraz dil dökmeye değer.

Para kazanma yolları

Şu insanlar ne garip değil mi? Yarattıkları vahşi kapitalizm düzeninde parayı her şeyin üstüne koyup tanrılaştırdılar. Sonuçta ne oldu? Dünyayı havaya uçurdular! Peki akıllandılar mı? Hayır!!! Radyasyon bulutları ve korkunç yıkımdan kurtulanlar, komünal bir hayat süren mutlu mutantlar olmak yerine yeniden eski tanrılarına tapınmaya başladılar. İşte aynı hikaye yeniden başlıyor: Para, *Fallout 2* dünyasında da her şeyi satın alıyor. Bu yüzden ona sahip olun! İşte yolları:
- Birinci kural daima meraklı olun; dolapları, masaları her yeri karıştırın; bulduğunuz her şeyi alın ve satın.
- Karakterinizin "Barter" skill'ine önem verin. Bu, size yaptığınız alışverişlerde kar sağlayacak.
- Hırsızlık yeteneği yüksek olan karakter, para sıkıntısı çekmez. Bu yeteneği dikkate alın. Yeteneğiniz düşükse hırsızlık yapmaktan kaçının; yaparsanız yakalanmamaya çalışın; yakalanırsanız da ilk siz ateş edin.
- Zekası ve konuşma yeteneği yüksek olanlar, konuşarak çok kar elde edebilirler. Örneğin Vault City'e girmek için sahte vatandaşlık kağıdı düzenlemeniz gerekiyor. Adamla pazarlık yaparak fiyatı yarıya indirebilirsiniz. Kağıtları aldıktan sonra da onu tehdit ederek verdiğiniz paranın iki katını geri alabilirsiniz. Nasıl ama!
- Kalamath'da Geko derisi yüzmeyi öğrenirseniz. Bu sıçanlardan iyi para çıkarabilirsiniz.
- İhtiyacı olan insanlara yardım edin, size experience ve para olarak geri dönecektir.
- Bol bol öldürün, böylece öldürdüğünüz kişinin silahları ve eşyaları sizin olur. Silah satıcılarını öldürürseniz resmen köşeyi dönersiniz.
- Den şehrinden arabayı alın, vakit nakittir.
- Yine Den şehrinde köle tüccarlarına katılarak büyük gelir elde edebilirsiniz; ama bu, oyunu olumsuz yönde etkiliyor. Karakterler sizinle konuşmuyor ve size katılmıyor. Bu yüzden köle işine girmeden önce bir düşünün.
- Mafya ve uyuşturucu satıcılarıyla iyi geçinin; çünkü uyuşturucu satarak iyi para kazanabilirsiniz.
- İyi kumar oynayabiliyorsanız oynayın.


Bu görüntüyle karşılaşmaktan bıktınızmı? O halde ipuçlarımıza gerçekten ihtiyacınız var.

Can dostlarınız

Yoldaşını asla küçümseme, onu beğenmemezlik etme, zekasının eksikliğine aldırma; çünkü bil ki hayatın yükünü onlarsız taşıyamazsın.

PC gamer FRP kutsal kitabı Bölüm 3 bab 18.

Nükleer bombalar ve radyasyon pek çok şeyi öldürdüyse de dostluk daha ölmemiş. Ne mutlu size ki *Fallout*'un pusularla dolu evreninde sırtınızı dayayabileceğiniz yoldaşlarınız var. Gerçi çok sevimli bir grup değil bu, ama ne yapalım!

SULIK:
Kalamoth'da hemen yandaki "buckner"da bulabilirsiniz. Kafeye zarar vermiş, şimdi de zararı ödemek için orada çalışıyor. Orada karşılaşacağınız kadına bir miktar para vererek zararı karşılayabilirsiniz. Sulik size katılacaktır. Yakın dövüş silahlarında oldukça usta.

CASSIDY:
Vault City'de girişteki barın sahibi işinden sıkılmış ve belki de canı macera istiyor eğer ikna edebilirseniz size katılır. Küçük silahları kullanmasını iyi biliyor.

MYRON:
Jet'in merkezi New Rero'da Desperado gazinosunun üst katında Big Jesus Mordino'yu bulun ve ondan görev alın. Ahıra gidip malı teslim edin ve arka taraftan aşağı inin. Bir kapı önünde iki nöbetçi göreceksiniz. Derslerini verdikten sonra içeri girin, Myron'ı laboratuvarında bulacaksınız. Jet yapımcısı küçük Myron, iyi savaş yeteneklerine sahip değil; ama "science" ve ilaç üretme yeteneği, onu işe yarar kılıyor. Küçük bir lazer silahı bulursanız kullanabilir.

Bunlar hayatınızı kurtaracak; ama diğerlerininkini bitirecek...

Fallout 2'de düşünebileceğinizden de çok silah, cephane ve çeşitli yararlı nesneler var. Bunlardan bazıları gerçekten son derece orijinal ve görülmeye değer. Bazılarıysa aynı zamanda oyunun kaderini yani sizin kaderinizi değiştirebilecek özellikteler. O halde bunlardan birkaç tanesini tanımaya hayır demezsiniz.



10MM SMG:
İlk göz ağrımız. Fallout dünyasının yeni yetmeleri hayatta kalabilirlerse bunu 10mm SMG'ye borçlu olurlar. Bu silahla siz de nice savaşlar yaşayacaksınız. Oyunun başında hemen bir tane bulmaya bakın.10mm JHP kullanıyor. Burst seçeneği ölüm saçıyor. Minimum strength: 4.



COMBAT SHOTGUN:
Dede yadigarı shotgun'ımız. Oyun süresince yoldaşımız Vic, bu silahla defalarca hayatımızı kurtardı. Adamlarınızdan birine verebileceğiniz ideal bir silah. 12 shotgun shell alıyor. bu cephaneden bol bol bula bileceğinizden harcanmasından korkmayın. Minimum strength: 5.



HK P90C:
Bu silahı yaşlı bir çöl gezgininden almıştık. Savaştan önce yapıldığını söylemişti. Eski bir meret anlayacağınız ama sakın yetersiz bir silah sanmayın işinizi görecek. SMG'nin bir gelişmiş modeli.



FLAMER:
Ateş gibisi yok. Düşmanınızı alevler içinde koşarken görünce bu silahın değerini daha iyi anlayacaksınız ve inanın bu silaha çabuk ısınacaksınız. Özel yakıt tüplerinden kullanıyor. Minimum strength: 6.



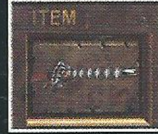
LASER PISTOL:
Enerji silahlarıyla ilk tanışmamız, Laser pistol ile oldu. Daha sonra ağabeyi Laser rifle ve babası Gatling laser ile tanıştık. Bu küçük silahın asıl güzel özelliği ise üç strength gerektirdiği için Myron tarafından bile rahatlıkla kullanabilir olması.



PLASMA RIFLE:
Yeşil bir plazma ateşleyen bu yeşil silah, özellikle zırhlara karşı son derece etkili. Encalve'in adamlarına karşı bunu kullanın. Gözlerine ateş edin ve eriyişlerini izleyin. İnanın bana bu silahı cok seveceksiniz. Minimum strength: 6.



ROCKET LAUNCHER:
Bu silahla oyunda gerçek bir patlama yaşayacaksınız. Hem AP, hem de patlayıcı roketleriyle ölümcül. Ortalıkta dolaşan mutant'lardan veya Enclave'deki adamlardan alabilirsiniz ama dikkatli olun.



M72 GAUSS RIFLE:
Gerçekten etkileyici bir silah olan Gauss Rifle, mermileri son derece seri ateşliyor ve asıl gücünüde bu seriliğinden alıyor. 2mm EC mermileri kullanıyor. Adamlarınızın birinde mutlaka bulunsun.



VINDICATOR MINIGUN:
Bu silahı San Francisco'daki bir silah satıcısında gördük ve tam anlamıyla bayıldık. Normal bir minigun'dan kat kat güçlü olan Vindicator minigun, bu gücünü, kullandığı 4.7 mm caseless mermilerinden alıyor. Marcus'a verin ve ölüm saçsın.



GATLING LASER:
Minigun-laser karışımı olan bu silah, seri olarak laser ateşlemesi yapar. Diğer laser silahlarından çok daha güçlü olmasına karşın çoğu zırhın lasere karşı çok iyi korumalı olması yüzünden tam etkili değil. O halde özelliği ne mi? Çok havalı!



YK 42B PULSE RIFLE:
Enerji silahlarının en iyisi olan bu silah, yalnızca üç strength istediğinden olağanüstü derecede kullanışlı. Fazlasıyla güçlü olan bu silahı Brothers of steel'in San Francisco üssünde bulabilirsiniz.



BRIDGE KEEPERS ROBES:
Bu eski cübbeyi adından da anlayacağınız gibi köprünün bekçisinden alabilirsiniz. Size üç soru soracak. İlk iki soruyu doğru yanıtlayın, üçüncü soruyu en alttaki seçenekle geçiştirin. Adam, mefta olacak ve bu mor cübbe size kalacak. Yalnız dikkat edin, adama saldırdığınızda size patlayan inekler yolluyor.



BROTHERHOOD ARMOR:
Tabii bu zırhı da Brotherhood'dan alacaksınız. Oyunda sıkça karşılaşabileceğiniz Combat Armor'ın bir gelişmiş modeli. Bu zırhla hedefinize bir adım daha yaklaşacaksınız.



POWER ARMOR:
Oyundaki en güçlü zırh. Muhteşem bir koruma sağlıyor ve strength'i direkt 10 yapıyor. Brotherhood'da bir tane bulabilirsiniz. Geliştirmek isterseniz Herbalogist'lerde bulunan bir bilim adamı para karşılığında bunu yapabilir.



ADVANCED POWER ARMOR:
En gelişmiş Power Armor. Kapaktaki resmi hatırldınız mı? Tek kelime ile mükemmel olan bu zırhı Enclave'in Navvaro'daki gizli üssünde, hemen girişteki dolapta ya da deniz üssünde bulabilirsiniz. Giyinin ve kalan işinizi korkusuzca halledin.


Broken hills şerifi Marcus tam bir yakışıklı. Bu adamın sizin tarafınızda olmasına sevinin.


Sulik'in giyim zevkini beğenmeyebilirsiniz ama yeteneklerini beğeneceksiniz.


İşte Myron, bu pörtlek gözlü adamı hafife almayın. "Science" özelliği çok işinizi görecek.

MARCUS:
Bahse girerim ki onu ilk gördüğünüzde kanınız kaynayacak. Broken Hills'in şerifi Marcus çok güçlü bir mutant. Broken Hills'in Residental kısmının ortasında bulunan tarlaya gidin, biraz dolaşıp cesetleri bulun. Bu cesetlerden birinin üzerinden çıkan mektubu şerif Marcus'a götürün. Size katılacaktır. Her türlü ağır silahı kullanabilen Marcus, elbombası kullanmada da başarılı. Ancak bazen ufak hedeflere fazlasıyla cephane harcayabiliyor.

VIC:
Kalamot'da Vic'in evini bulun ve telsizini alın. Den'e gittiğinizde onu köle tüccarları tarafından yakalanmış olarak bulacaksınız. Telsizi verin ve köle tüccarlarının reisine 1000 birim ödeyerek onu özgür kılın. Vic, size minnettar kalacaktır. Artık "repair" yeteneği emrinizde. Eline bir Combat Shotgun verin ve şovunu yapsın.

GORIS:
Onu bir patates çuvalı zannettiyseniz çok yanılıyorsunuz. Aslında kendisi akıllı bir Death Claw'dır. Goris'i Vault 13'ün üst katında bulabilirsiniz. Savaşa girerken pelerinini artistik bir şekilde atar ve ölümün pençelerini düşmanının yüzünde konuşturur (onun bu halini görmek de size kalıyor).

K9 CYBERDOG:
insanın en sadık dostu kimdir? Yarı robotta olsa bir köpek tabii ki. Bu köpekten oyunda iki tane bulunuyor. Birincisi NCR'da bir doktorun yanında. Doktor size mutant'ları iyileştirmek için bir serum verecek ve bunu bir mutant üstünde denemenizi isteyecek. En yakın mutant, NCR'ın dışındaki barda. Serumu kullanıp sonucu bildirmek için geri dönün ve K-9 sizin olsun. İkincisi Enclave'in Navarro'daki gizli üssünde bir doktorun yanında. Sahibini öldürün ve aşağıdan, Vertibird'lerin yanından bir motor alıp köpeğe takın. Köpeğin sahibi artık sizsiniz.

Başkasının erdemiyle aziz olamazsınız, başkasının bilgisiyle bilge olamazsınız, başkasının zihniyle düşünemezsiniz ve başkasının cesaretiyle kahraman olamazsınız.
PC Gamer FRP kutsal kitabı bölüm 9 bab 5 (3. Paragraftan alıntı)

Ana Quest'lere bakış..
Her ne kadar FRP kitabımız, yukarıda okuduğunuz üzere tam çözümleri lanetliyorsa da sizleri yarı yolda bırakacak değiliz. Ne var ki *Fallout 2*'nin büyük oranda Random olan oyun kurgusu, adım adım anlatılan bir çözümü mümkün kılmıyor. Eğer böyle bir şey yapacak olsaydık bile siz oynadığınızda pek çok şeyin farklı olması nedeniyle anlamsız olacaktı. Böylece oyunun ana gidişatında hayati önemi olmayan sadece para ve experience kazandıran ve çoğu kez kolayca halledilen küçük Quest'leri de dışarıda bırakarak yalnızca ana Quest'leri sizlere ulaştırmayı kararlaştırdık, umarız yeterince aydınlatıcı olur.

Arkadaşlarınızla dergiye göz atıyorsunuz. İşte kahrolası cevap burada; ama şimdi bakmamalısınız, hayır rezil olursunuz sabredip evde bakmalısınız. Sabretmeli, sabretmeli.....

Tamam beyler, bu kadar strese girecek bir şey yok! İlk sınavı atlatamamak ayıp değil.

Temple:
Bu sizin ilk Quest'iniz, kendinizi kanıtlamalısınız. Karşılaşacağınız böcekler sorun olmayacaktır. İlk kapıyı "lock pick" özelliğiyle açın ve tuzaklara dikkat ederek ilerleyin. Testinin içindeki bombayı aldıktan sonra kapalı kapıya yerleştirin. Saatini ayarlayın (kaçmayı unutmayın!) ve uçurun. Çıkışta duran adamı halledin ve neden seçilmiş kişi olmayı hak ettiğinizi kanıtlamanın onuruyla kucaklaşın.

Geko power plant:
Vault City'nin kapalı kapısı önünde bulunan Customs'daki adamdan sahte vatandaşlık kayıtı yaptırın. İçeri girin, Central Council'de Lynette'i bulun. Size Geko'daki Power Plant'i durdurma görevi verecektir. Geko'ya gidin Herold'ı bulun. Reaktörün tamir edilmesi gerektiğini ve bunun için Hydroelectric Magnetosphere Regulator (kısaca zımbırtı diyelim) gerektiğini söyleyecektir. Vault City'e gidin ve Central Council'deki Senior Councilo McClure'ı bulun (solda olacak) ondan zımbırtıyı isteyin. Amentities Office'de olduğunu söyleyecektir. Gidip alın ve Geko'daki Power Plant'e dönün. Kırmızı ve sarı giriş kartlarını bulup kapıları açın, en kuzeyde reaktörün civarındaki bir odada bulunan adamla konuşun ve zımbırtıyı yüklemesi için ikna edin. Görev tamamlanınca Vault City'e geri dönün ve McClure'dan gerçek vatandaşlık kağıtlarını alın. Artık Vault'un içine girebilir ve bilgisayarından Vault 15'in yerini öğrenebilirsiniz.

Gerisi nerede mi? Tabii ki bir dahaki sayıda!.. **PCG**

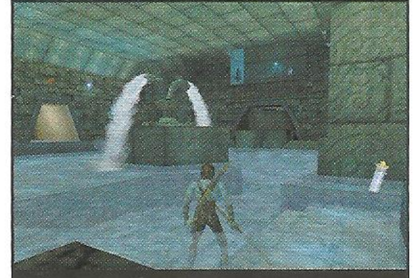

Arabayı hemen almaya bakın bu size hız ve güvenlik sağlıyacak.


İşte bir muhteşem aile fotoğrafı. Patatez çuvalı Goris, ufaklık Myron, dev adam Marcus ve kel kafa Vic.

Heretic II, Bölüm 1

Oyunun yaratıcıları işi gücü bırakıp bize harika tavsiyelerde bulundular

Raven Software'in *Heretic II*'sini oynarken sizi bu heyecan dolu aksiyonda yalnız bırakmak istemediğimizden, iki bölümlük tam çözümünün ilk yarısını bu ay veriyoruz. Temel olarak ilk beş bölüm sizi sadece ilerideki tehlikelere hazırladığından onları atlamaya tercih edip doğrudan Andoria topraklarından başladık. Gelecek ay sürprizlerle dolu final bölümünü kaçırmayın!



ANDORIA PLAZA: Boş kabı ele geçirip Slums'a giden kapıyı açabilmek için çıkıntının üzerine tırmanmanız gerek.

Andoria Healer's Tower

Hemen önünüzde mühürlü bir kapı ve bir de heykel var. Eğer ne dediğine bir kulak verirseniz ona istediği bir şeyi (Warrior's Shield gibi) vermeden sizi kapıdan geçirmeyeceğini anlayacaksınız. Çıkışı kullanıp ortasında bir asansör olan odaya geçin. Aşağı inmek için asansöre binin ve sonra yandaki duvarın üstünde bulunan düğmeye basın. Düğmeye basınca duvardan çıkan demir çubuklar asansörü zemindeki mühürle birleştirecektir. Asansör yukarıya geri dönünce arkasında aşağıya giden bir merdiven bırakacak. Bu merdiveni sonuna kadar takip edin, zarar görmüş bir mezar bulacaksınız. Duvardaki küçük kabuğa basın ve bunun sonucunda büyük kabuktan çıkan Warrior's Shield'a sahip olun.

Bölümün başındaki kapıya dönün ve kalkanı heykele verin ki size kapıyı açsın. İçeride Storm Bow'u göreceksiniz. Onu almanızla beraber duvarlar büyük bir odaya doğru açılacaktır. Buradan kurtulmak için suya atlayın. Odanın dışına çıkan köprünün altında kapıyı bloke eden daha büyük bir kapıyı geri çekmeye yarayan bir düğme var. tavanında bir delik olan odayı bulana kadar bu geçidi takip edin. Merkezdeki kabartmanın sırrını ortaya çıkarabilmek için odanın her iki tarafında bulunan kolları çekin ve sonra odadaki su seviyesini yükseltmek için içerdeki kolu çekin. Tavandaki deliğe doğru yüzün ve küçük borunun içine girin. Andoria şehrinin içine ulaşana kadar bu yolu takip edin.

Nöbetçi heykellerin sağında ve solunda zemine yerleşmiş iki adet kabartma kabuk var. Bunlara basınca duvarda bir yer açılıyor ve içinden kollar çıkıyor. Bu kolları çekmenizle heykelleri başınızdan atarak büyücünün kulesine girme hakkını kazanıyorsunuz. Geçitleri takip edin ve Ssithra'lı büyücü Siernan'la tanışın. Onu dinlediğinizde sizden Academic Quarter'dan bir kristal ve kenar mahalleden (Slums) bir şişe Earthblood getirmenizi istediğini anlayacaksınız. Sola gidip Siernan'ın odasından çıkın ve kulenin etrafında dolaşarak Plaza'ya giden kapıyı bulun.



ANDORIA HEALER'S TOWER: Bütün topladığınız nesneler en sonunda bir işe yarayıp Siernan'ın mekanında iksiri yapmanıza yardım edecekler.

Siz kristal ve Earthblood ile döndüğünüzde Siernan'ı saldırıya uğramış bir halde yerde yatıyor bulacaksınız. Sizden iyileştirme iksirini yapmanızı kendi başınıza isteyecektir. Küçük asansörle bir üst kata çıkın ve elinizdekileri bakır tüplere yerleştirin. İksir merkezde belirecektir. İksiri Siernan'a götürün ve onun üzerinde kullanın. Hala üzerinizdeki vebadan kurtulamadığınız için size K'Chekrik'in baş rahibini görmenizi söyleyip Kell Caves'e giden bir kapı açacaktır.

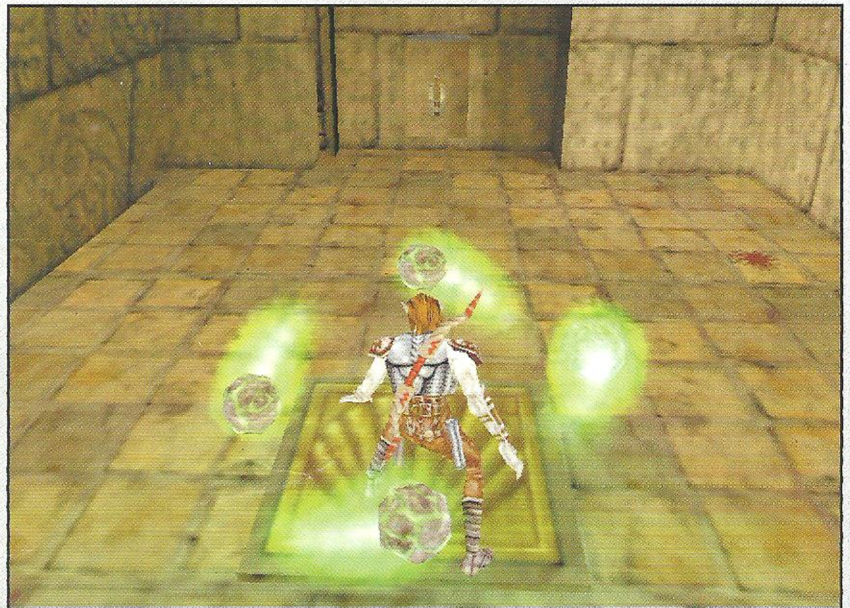
Andoria Plaza

Bölümün hemen başında Morph Ovum'u önünüzde göreceksiniz. Onu almanızla beraber yer yarılacak ve siz de suyun içine düşeceksiniz. Yüzerek bir sonraki odaya gidin ve kapıyı bulun. Kapıyı açmak için tam arkanızda bir düğme var. Siz koridorda ilerlerken her iki kapı da kapanacak ve zemin açılıp sizi bir tuzağa sürükleyecek. Ssithra'yı yendikten sonra kapıları açmak için çukurun içindeki düğmeye basın. Merkezdeki meydana gelince soldaki kapıyı tercih edin. Köprüden karşıya geçin ve dar bir yola gelene kadar binaların etrafını dolaşan sokağı takip edin. Bu dar yolu yolun sonundaki binanın içine kadar izleyin. Geniş avluya girdikten sonra soldaki kapıya yönelin. Koridoru takip ederek bir sonraki odaya ulaşın. Büyük bir sütun bulacaksınız. Diğer tarafa gidince sütunun içinde su olduğunu göreceksiniz. Suya dalın ve Academic Quarter'a doğru yüzün.

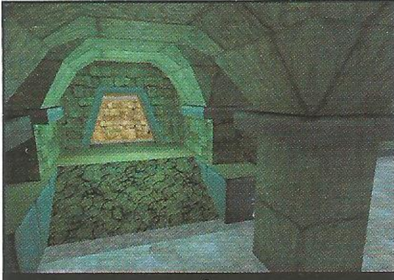
Academic Quarter'dan dönünce su kolonunun en tepesine doğru yüzün ve tepedeki koridora çıkın. Bu koridoru takip edince kendinizi avlunun üstünde bula-



ANDORIA HEALER'S TOWER: Şehrin merkezine giden yolun kapısını açabilmek için kolları çekin.



ANDORIA HEALER'S TOWER: Nöbetçi heykelleri yerinden oynatmanıza yarayacak düğmeleri ortaya çıkarabilmeniz için bir kabartmayı andıran yerdeki düğmenin üzerinde ayakta durmanız gerekiyor.


ANDORIA PLAZA: İşte Andoria Slums'a giden kapı. Bu geçide adımınızı atmadan önce savaşmaya kendinizi hazırlayın.


ANDORIA SLUMS: Ssithra'yla karşılaşmanız kaçınılmaz. Onu yenmenin en iyi yolu güçlendirilmiş bir Red Rain Bow kullanmaktır. Yaratığı temizledikten sonra hemen arkasında bir kapının açıldığını göreceksiniz.

caksınız. Buradaki kapıdan girin ve suyu geçip geçide dalın. Merkezdeki meydanın tepesine kadar koridoru takip edin. Karşı taraftaki kapıdan girip koridoru sonuna kadar takip edin. Sola doğru gidin ve kapıdan dışarı çıkın. Ya delikten aşağı düşün ya da suya dalıp altınızdaki odaya doğru yüzün. Odadan çıkın ve sola gidip yolun sonundaki binanın içine girin. Sol tarafta düşmüş kayalar var. Onların üstüne tırmanın ve çıkıntının üzerindeki düğmeye basın. Duvarın bir kısmı açılarak ortaya boş bir kap çıkacak. Bu kabı alın ve arkasındaki düğmeye basın ki sütunların yakınındaki kapı açılsın. Buradan çıkın ve Slums'a gitmek için bir sonraki binaya girin.

Slums'dan dönünce izlerinizi takip ederek içinde büyük havuzun olduğu odaya gidin ve oradan da dışarıya çıkın. Havuza atlayın ve dibe dalarak bölümün başına dönün. Büyücünün kulesine geri dönmek için açılan kapıdan geçin.

Andoria Academic Quarter

Yüzeye çıkın, odanın sonuna kadar gidip sağdan dışarı çıkın. Koridora gelince sudan sütunların çıktığı bir odaya yol açabilmek için soldaki blokları yok edin. Karşıda bulunan kapının yanına atlayın ve sağa gidin. Soldaki küçük havuza atlayın, dibe dalın, düğmeye basın ve havuzdan çıkın. Kapıdan çıkın ve tam karşınızdaki kapıdan girin. Burada da bir önceki odada bulunan havuza benzer bir havuz var. Yine dipteki düğmeye basın ve iki kapının arasında kalan küçük odaya dönün. Odanın sonunda gözüken kapı artık açık durumda.

Şu an bir antik tiyatronun içindesiniz. İki tanesi karşınızda bir tanesi altınızda olmak üzere üç tane kapı var. Karşınızdaki kapılardan birine girin. Bu odanın içine girince rampadan en yukarıya kadar çıkın ve kapıdan girin. Önünüzdeki kolu çekince antik tiyatronun merkezindeki mekanizma açılacak ve içinden de Phoenix Bow çıkacak. Ayrıca yakındaki kilitli kapı da açılacak. Bu odaya girin ve aşağıdaki koridora doğru yüzün. Tavanından su akan odayı geçin ve etraftaki geçidi takip edin. Merkezinde büyük bir kristalin yüzdüğü bir odaya geleceksiniz. Kristali alınca sürme bir kapı açılarak gizli bir tapınağı ortaya çıkaracak. Burası sizin silahlarınızı ikinci seviyeye yükseltecek bir malzeme tapınağı. Geldiğiniz koridorun karşısındakine girin ve yolun sonundaki odaya gidin. En üste kadar yüzün ve önünüzdeki kapıyı açmak için kolu çekin. Başladığınız yere geldiniz ve artık yüzerek Plaza'ya dönebilirsiniz.


ANDORIA ACADEMIC QUARTER: Phoenix Bow'u bulduktan sonra tehlikeleri çok daha kolay bir şekilde atlatabileceksiniz.

Andoria Slums

Zemininde sizi bir sualtı labirentine götürecek bir çatlak olan küçük bir odada bölüme başlıyorsunuz. Gidebileceğiniz iki yol var. Sağdaki ilk geçide girince içinde size saldırmak için hazır bir sürü Ssithra olan geniş bir açıklığa geleceksiniz. Diğer yol ise yüzmek için daha tehlikeli ama en azından sizi bir pusu beklemiyor. Suya dalmadan önce Lungs Shrine'ı kullanın. Dosdoğru yüzün, yolun sonuna gelince sola dönün, sonra tekrar sola dönün ve daha sonra bir kez daha sola dönerek yukarı çıkın. Küçük bir odaya gelmiş olacaksınız. Dışarı çıkan koridoru takip edin ve sağa giden geçidin yer aldığı aynı açık avluya geleceksiniz. Ama artık Ssithra tehlikesinden kurtulmuş sayılırsınız. Merkezdeki binanın içine girin ve sola dönün. Burada firewall büyüsünü öğreneceksiniz. Firewall büyüsü sayesinde koridorun sonundaki duvar basınç levhasından kurtularak yıkılacak ve arkasında yıkık binaların bulunduğu bir yere giden bir açıklık bırakacak. Aşağı atlayın ve sola gidin. Geçitteki suyun derinliği dizinize kadar gelecek. Daha sonra bu geçitten de başka bir yıkıntılar diyarına ulaşacaksınız. Burada ilerleyebilmeniz için büyük bir mutant Ssithra'yla karşılaşmanız gerekiyor.


ANDORIA SLUMS: Boş kabınızı Earthblood havuzundan doldurun. Kap işareti belirince aksiyon tuşuna basın.

Onu yendikten sonra yolun sonuna doğru uzak bir yerde bir kapı açılacak. Siz içeri girince çatı çökmeye başlayacak ama sizin yukarıdaki koridora tırmanacak kadar vaktiniz olacak. Bu holde ilerleyin ve daha sonra sağa dönün. Altınızdaki suya atlayın ve su altında kalmış koridordan aşağı doğru ilerleyin. Odada bir Earthblood havuzu var. Elinizdeki kaba biraz Earthblood doldurun. Yüzeye çıkın ve odadan da çıkın. Lungs Shrine'ı kullanın ve suya dalın. İleri doğru yüzün ve duvardaki kolu çekin. Kapı açılınca önce sola sonra sağa doğru yüzün ve yolun sonuna kadar devam edin. Başladığınız odaya geleceksiniz. Plaza'ya geri dönmek için kapıdan çıkın.



KELL CAVES: Rutubetli ve karanlık mağaralarda ilerlerken erzaklarınızı yenileyebilmek için hava boşluklarına bakmayı ihmal etmeyin.

Kell Caves

Mağaranın dışına çıkan taşlık yolu büyük bir mağaraya gelene kadar takip edin. Durun ve depremin bitmesini bekleyin. Köprünün üstündeki delikten karşıya atlayın. Devam edin. Solunuzda ve sağınızda kalan iki koridor göreceksiniz. Soldakine girin. Fırlatılan oklar tarafından vurulmamaya dikkat edin. Köşeyi dönünce bir odaya çıkan küçük bir merdiven göreceksiniz. Merdivenlerden çıkıp suya atlayın. Yarısına kadar su altında kalmış odaya doğru yüzün. Odanın uzakta kalan sağ köşesinde suyun altında duran bir blok var. Bloğun üstüne çıkıp üzerinde kol olan diğer bloğa atlayın. Kol suyun altındaki kapıyı açmaya yarıyor. Kapıdan geçip geçidi takip edin.

Geçit boyunca yer yer hava boşlukları olduğundan ara sıra durmayı ihmal etmeyin. Başka bir depremin cereyan ettiği ve tavanın bir bölümünün çöktüğü bir yere geleceksiniz. Buradan köprünün bulunduğu odaya dönebilirsiniz ama dönmeniz gerekli değil. Hemen sonra büyük bir mağaraya geleceksiniz. En sonuna kadar gidin, en üste kadar tırmanın ve oradaki geçide girin. Geçidin sonuna gelince eğilip içine yuvarlanmanız gerekecek bir delik olacak. Mağaralar çökerek sizin geri dönmenizi engelleyecek ama aynı zamanda da kanyona girmenize izin verecekler.



KATLIT'K CANYON: Kanyondaki yolculuğunuz en sonunda ödüllendirilecektir. Eğer bu şelalenin arkasına geçmeyi başarabilirseniz sizi gizli bir hazine bekliyor.

Katlit'k Canyon

Tünelden çıkınca gidebileceğiniz iki yol var. Bir tanesi kanyonun sonunda suya atlayıp sualtındaki mağaraya doğru yüzmek, diğeri ise sağınızdaki çıkıntıdan tırmanıp solda kalan geçide doğru atlamak. Geçidi takip edin ve yukarıdan mağaranın içine düşün. Mağaradan çıkınca başka bir büyük kanyon göreceksiniz. Yolun sonuna doğru solda kalan çıkıntılardan en yukarıya kadar tırmanın. Sırıkla atlama yaparak kanyonun karşı tarafına geçin ve zirvenin yakınındaki mağaraya girin. Mağarada ilerleyin ve açık alanın en tepesine tırmanın. Burada Scout'la tanışacaksınız. Size K'Chekrik'den bahsedecek ve baş rahibi görebilmeniz için Warrior's Gauntlet'a girmeniz gerektiğini söyleyecek. Yanındaki geçide girin ve yıkık bir köprüye gelene kadar bu geçidi takip edin. Sırıkla atlama yaparak karşıya geçin ve yukarıdaki köprüye giden geçide girin. Bu köprüyü de sırıkla atlama yaparak geçtikten sonra sizi bir kanyona götürecek olan geçide girin. Kanyona gelince bir köprü ve de büyük bir şelale göreceksiniz. Sphere of Annihilation'ı almak için köprüden karşıya geçin. Devam edin ve bir tarafı çökmüş olan büyük bir mağaraya ulaşın. En tepeye tırmanıp dar bir yarığa çıkan geçide girin. Yolun sonunda büyük bir açıklığa geleceksiniz.



KATLIT'K CANYON: Kanyonu geçmenin iki yolu var; hemen atlayıp yüzmek veya kuru kalıp çıkıntılara tırmanmak.

Açıklığın uzak noktasına gidin ve altınızdaki mağaranın içine düşün. Burada bir yeraltı gölü bulacaksınız. Mağaranın karşısında suyun altında bir geçit var. Geçide doğru yüzün ve sudan çıkana kadar geçidi takip edin. Yolun sonunda bir uçurum ve çok büyük dişlilerden oluşmuş bir mekanizma göreceksiniz. Dişlilere yakalanmamaya dikkat ederek suya atlayın. Kanyonun sonuna gidin ve bir sonraki açıklığa kadar geçidi takip edin. Burası K'Chekrik şehrinin girişi. Nöbetçileri temizleyin ve Hive anahtarını alın. Daha sonra anahtarı kapının üzerinde kullanarak Hive'a girin.



KATLIT'K CANYON: Bu aşağıdaki dişlilerin Elf-burger yapmakta oldukça başarılı oldukları söyleniyor. Atlarken havuzu nişan aldığınıza emin olun ve dönen dişlilerden uzak durun.

Boss Strategy for Andoria

Aslında dev Ssithra'nın fazla bir özelliği yok. Tabii bu onu kolay öldürebileceğiniz anlamına gelmiyor. En iyi yöntem silahlarınızı güçlendirip ona bir dolu Storm Arrows atmaktır. Yerdeki kayaları onun patlayıcı oklarına karşı barikat olarak kullanın. Silahını yüklemek için durunca boşluktan yararlanıp ona ateş edin. Kolay gelsin! PCG

Hile'ler

Ne istediğinizi biliyoruz, gerçekten, tam olarak ne istediğinizi...

Oyun olan yerde hile de vardır. Bu ay da piyasayı kırıp geçiren oyunları nasıl kırıp geçirebileceğinizi anlatıyoruz. Üstelik yeniden sizlerden gelen hileleri değerlendirdik. Fakat elem ve keder bu ay Ayın İpucu Ödülü'nü götüren yok. Ancak Mehmet Öztürk ve Sevan Türker ne tip hileleri sevdiğimizi anlamış gözüküyor. Belki biraz daha çalışırlarsa...

REDGUARD

Redguard'da aradığınız bir nesneyi bir türlü bulamıyor musunuz? Mehmet Öztürk sizin için uzun bir liste hazırlamış. Size düşen sadece listeden siparişlerinizi belirlemek.

F12'ye basıp konsol penceresini açın. Ardından önce "item add" daha sonra <nesne numarası> yazın. "Nesne numarası" yerine aşağıdaki numaralardan birini seçin.

ALTIN 2
STONESKİN İKSİRİ 3
SAĞLIK İKSİRİ 4
GÖRÜNMEZLİK YÜZÜĞÜ 5
VOLA'NIN YÜZÜĞÜ 6
KILICI 7
PASLı ANAHTAR 8
ALTıN ANAHTAR 9
GÜMÜŞ ANAHTAR 10
AMULET 11
RUHANİ MÜCEHVER 12
RUHANI KıLıÇ 13
LEVYE 14
PEG RÜNÜ 15
PEG RÜNÜ2 16
PEG RÜNÜ3 17
ORK KANı 19
?'Lİ ORK KANı 20
ÖRÜMCEK SÜTÜ 21
?'Lİ ÖRÜMCEK SÜTÜ 22
ECTOPLASM 23
?'Lİ ECTOPLAZM 24
HİST ÖZÜ 25
?'Lİ HİST ÖZÜ 26
CÜCE BİLGELİK KİTABı 27
CÜCE ALETLERİ 28
CAM VİAL 29
İKSİR DOLU CAM VİAL 30
DEMİR AĞıRLıK 31
KOVA 32
SU DOLU KOVA 33
ELDİVEN ZıRH RÜNÜ 34
ELFLERİN ARTİFAKT KİTABı 35
REDGUARD
KAHRAMANLAR KİTABı 37
HAMMERFELL DOğA KİTABı 38
MAKİO'NUN HARİTASı 39
DERİ ALTıN KESESİ 40
CRENDEL'IN KAYıP HARİTASı 41
GÜMÜş KAYıK 42
KÜREK 43
ALOE 44
MEşALE 45
MONOKL GÖZLÜK 46
BAYRAK 47
GÜMÜş MADALYON 48
NIşANLAR LIGI PARşOMENI 49
JOTO'NUN HAPIS HARITASı 50
LİLLANDRIL ŞIŞESI 51
HUNDİNG'İN TILSIMI 52
IZSARA'NIN GÜNLÜğÜ 53
TÜY 54
KİTHRAL'IN GÜNLÜĞÜ 55
HALKIN GÖKYÜZÜ HARİTASı 56
IZSARA'NIN GÜNLÜK KİLİDİ 57
YıLDıZ TAŞI 58
AMBAR ANAHTARI 59
IZARA'NIN EVİNİN ANAHTARI 60
BÜYÜ 61
BOŞ ŞİŞE 64
SU DOLU ŞİşE 65
ALOE VE SU KARışıMı
DOLU şİŞE 66
GÜÇ İKSİRİ 67
BANDAJ 68
KILIÇ 69
KILIÇ 70
KILIÇ 71
KILIÇ 72
KILIÇ 73
KILIÇ 74


Hmmmm... Biraz susadım gibi CocaCola'nın nesne kodu kaçtı?

FIFA 99

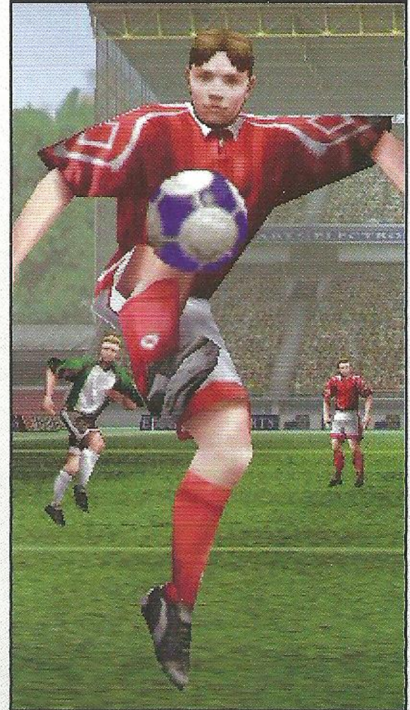
Fifa 99'un hilelerini veremiyoruz ama o meşhur tuş kombinasyonları burada. Yo, bize teşekkür etmeyin herşeyi Haluk Yasan'a borçluyuz.

Aşşağıdaki tuşlarl Ctrl ile birlikte kullanının.

A . . . . **Aşırtma**
S . . . . **Soldan geçme**
D . . . . **Soldan 360 derece dönme**
W . . . . **Sprint**
E . . . . **Topa basarak geçme**
Q . . . . **Planjon**

Aşağıdaki tuşları Alt ile birlikte kullanın.

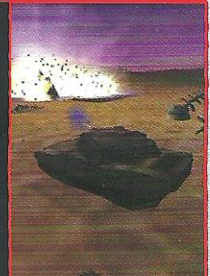
A . . . . **Hafif vuruşlar**
S . . . . **Sağdan geçme**
D . . . . **Sağdan 360 derece dönme**
W . . . . **Sprint**
E . . . . **Topa basarak geçme (çift)**
Q . . . . **Planjon**


Aman bu artistik hareketleri yapayım derken oyunu boşlamayın. Futbol bir takım oyunudur.

WARGASM

Level'ları atlamak için aşağıdaki kodları girmeniz yeterli. Bu kodlar da Mehmet Öztürkten

1. CHEESE
2. TOAST
3. BUTTIES
4. KEBAB
5. GATEAUX

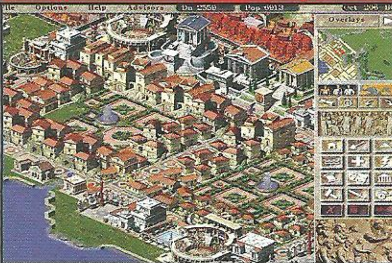

Kaboooommmm!!!!

CEASAR III

Bu hilemiz Sevan Türker'den. Geçen aylarda Sevan arkadaşımızın ismini e-mail hesabının sahibi olan babası Kevork Türker'le karıştırmışız. Bu vesileyle hem bunu düzeltmiş oluyoruz hem de Ceasar'a hizmetin kolay yolunu öğreniyoruz.

Kuyulardan birine mouse'unuzun sağ tuşu ile tıklayın. Açıklama penceresi açıkken Alt ve Control tuşlarına aynı anda basarak hile modunu aktif hale getirin. Daha sonra aşşağıdakileri girin.

ALT+C........Ekstra altın
Alt+V........Anında oyunu bitirme



Altınlar havadan geldikten sonra şehri kurması kolay. Artık sanatınızı konuşturabilirsiniz.

HERETıC II

Eğer uzun kulaklı dustumuzun yeterince güçlü olmadığını düşünüyorsanız aşşağıdaki dualar ile Hile Tanrısının yardımını isteyin. Belki üzerinde uğursuzluk bulutları dolanan yurdunuzu kurtarabilirsiniz. Dua kitabımızın yazarı Mustafa Güden.

Buradaki hileler oyunun tam versiyonunda çalışır. Kodları girmek için önce 'é' tuşuna basarak komut konsolunu açın. Kodu yazdıktan sonra ENTER'a basmayı unutmayın.

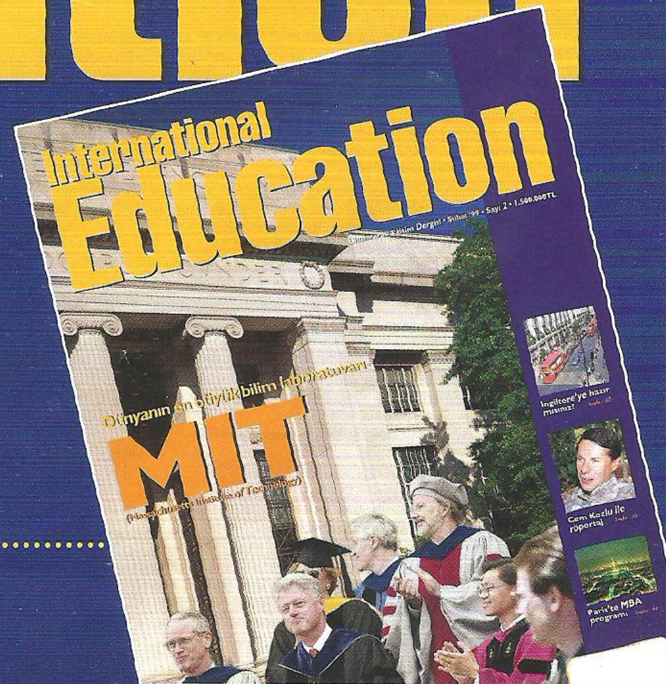
PLAYBETTER .... ölümsüzlüğü açar/kapatır
TWOWEEKS .... power-up verir
MEATWAGON ...... düşmanları yokeder
VICTOR .... bölüm sonu canavarı da dahil olmak üzere herkesi öldürür (sizi öldürmez)
ANGERMONSTERS .. canavarları daha da kızdırır
CRAZYMONSTERS .. canavarlar kafayı sıyırır
KIWI .... duvarlardan geçme modu



Heretic oynayana kadar elşer güzel sanırdım. Niye bu adamın tipini düzelten bir hile yok.

spawn<xxxx>......<xxxx> yerine aşağıdakilerden birini yazarak o malzemeyi alabilirsiniz.

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmisille
item_weapon_phenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_healt_full
item_healt_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half



MEKTUPLAR

Teknik bir sorundan dolayı bir süredir mektuplarınıza cevap veremedik. Mart ayının 5'inden itibaren yolladığınız tüm mektupları üç gün içerisinde cevaplayarak adresinize yollayacağız. Bu süreye postadan kaynaklanabilecek gecikmelerin dahil olmadığını belirtmek durumundayız. Bu nedenle elden geldiğince e-mail adresimizi kullanmanız hem bizim, hem de sizin işinizi kolaylaştıracak.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Sorular, sorular...

Sevgili *PC Gamer* yazarları,
Size birkaç sorum olacak, cevaplarsanız sevinirim.
1) Yeni bilgisayar almak üzereyim. Acaba 256MB mı yoksa 512MB mı RAM almalıyım?
2) *Tiberian Sun* ve *Lands of Lore 3* ne zaman gelecek?
3) Emine Öztayıncı arkadaşımıza gönderdiğiniz *Lands of Lore 2* tam çözümünü bana da gönderir misiniz?
Sorularım bunlar. Gelelim önerilerime:
1) Renkli poster verebilirsiniz.
2) Sizin katkınızla Internet'te bir cheat bölümü oluşturulabilir. Böylece biz okurlar sizinle veya karşılıklı olarak oyun oynarız veya sohbet edebiliriz.

— **Erhan Yıldırım**, *Antalya*

Sorularını hemen cevaplayalım. Gerçi ilk soru Donanım köşesini ilgilendiriyor; ama mektubu bölmek istemedik.
1- Şu an için 32MB oyunların çoğuna yetiyor. 64MB ise ideal performans için fazlasıyla yeter. Geleceğe yatırım için ise 128MB alınabilir. Ama unutma ki sisteme sonradan RAM eklemek çok kolay bir iş. Bize göre tek bir 64MB SDRAM kullanmalısın, ihtiyaç duyarsan sonradan bir 64MB daha ya da 128MB ekleyebilirsin.
2- Bu her iki oyun da Westwoods Studios'a ait. İkisinin çıkışı da yılan hikayesine döndü. Neredeyse bir yıldır her iki oyunun reklamları tüm dünya dergilerinde yayınlanıyor; ama "coming soon"dan öteye gidemiyorlar. Bu "yakında gelecek"in yakındası ne kadar uzak hala bilemiyoruz.
3- Tam çözüm yolda.
4- Posteri önümüzdeki sayıdan itibaren elinizde bilin.
5- Bu konuda kararsısız. Bir chat odasını ayakta tutmak için gönüllü okuyucularımızın bize op hizmeti vermesi ve biz orada değilken odayı açık tutması gerekli. Bu konuda açık önerileri olanlarla daha ayrıntılı görüşebiliriz. Ama şu an zaten zaman sıkıntısı çekiyoruz ve bir chat odasını tek başımıza ayakta tutmamız çok zor.

Çekilmez dünya...

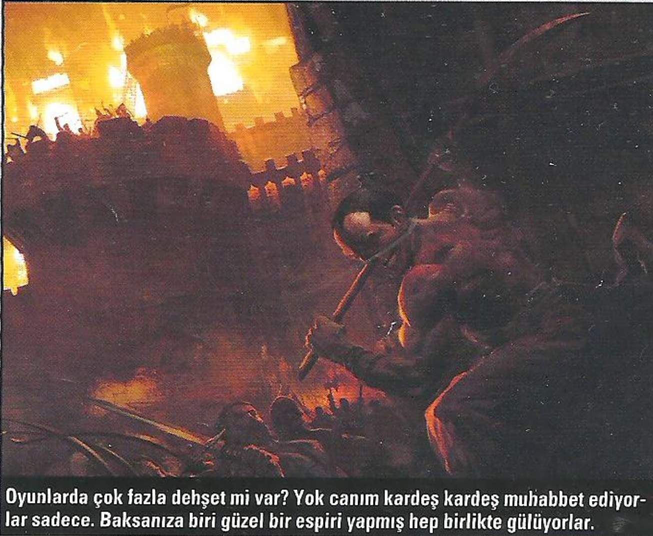
Merhaba *PC Gamer,*
Ben zamanın birinde Atari ile başladım sonra Intelevision, Game Boy, Sega falan derken geldik PC'ye.

PC ile oynamak gerçekten çok zevkli ve insanı bambaşka dünyalara taşıyor, ne güzel rüyalar alemindeyken pat diye ekrana bir not çıkıyor, bir şeyler diyor. Genelde oyun hakkında bilgi veriyor ama ben İngilizce bilmediğim için (bu dilden nefret ediyorum) bir bakıyorum, gene bu çekilmez dünyadayım. Niye? Çünkü oyuna devam edemiyorum. Evet, oyun sırasında ne yapmam gerektiğini anlatıyorlar; ama ben anlamıyorum ki!

Sözün kısası, ben bıktım bu İngilizce tekstlerden. Amcam koymuş oyunu kutunun içine, yazmış üstüne "Türkçe kılavuz ile". Çok şeker ya! Kılavuzla bitiyor mu iş? Kılavuzdan ziyade oyunun içinde bir ton konuşmalar, yazışmalar var.

Bay *PC Gamer,* acaba Türkçe oyunlar için bir proje var mı? Yoksa biz adamakıllı bir oyun oynamadan gidecek miyiz?

— **Ersan Kadan**, *İstanbul*



Oyunlarda çok fazla dehşet mi var? Yok canım kardeş kardeş muhabbet ediyorlar sadece. Baksanıza biri güzel bir espiri yapmış hep birlikte gülüyorlar.



Evet hepimiz Half-Life'ı seviyoruz. Ama böyle bir manzaraya vurulmamak elde mi?

Türkçe oyunlar olmaması konusunda hiçbir oyuncunun yakınmaya hakkı olduğunu sanmıyoruz. Bizler korsan oyunları orijinallere tercih ettikçe ne Türkçe oyun, ne de Türk oyun erdüstrisi olmayacaktır. Ancak birkaç bin adet satacak bir oyun için hiçbir firma oyunun kodları ve ses kayıtlarıyla uğraşamaz; çünkü bunlar çok vakit alan ve çok büyük maliyeti olan işler.

Elbette ithal edilmeyen bir oyunun korsanıyla yetinmek zorundasınız; ama ithal edilenlere yeterince destek verilirse kısa sürede dünyada üretilen her oyunun orijinal olarak Türkiye'ye geleceğinden de emin olabilirsiniz. O zaman hem kendi oyunlarımızı üreteceğiz, hem de yabancı oyunları Türkçe oynayabileceğiz.

Son bir not da, PC Gamer'ın bayan editörleri olarak dergiye erkek kimliği yüklemenizden biraz rahatsız olduğumuzu ve konuyla ilgili düşüncelerimizi bilmenizi isteriz. Her ne kadar bilgisayar ve bilgisayar oyunları dünyası erkeklere hizmet eder gibi görünse de unutmayın ki bayanlar da bu dünyanın nimetlerinden yararlanmaktan hoşlanabilir.

Yine de PC Gamer'a canlı bir karakter gibi seslenmeniz hoşumuza gitmedi desek yalan olur.

Biraz ciddi kaçıyor!

Sevgili *PC Gamer,*
Derginizi ilk çıktığı gün aldım ve çok beğendim. Ancak bir sorun var. Bu dergi Amerika'dan getirtiliyor. Türkçe'ye çevrilip satılıyor. Dergi 30 yaş civarı için hazırlanıyor Amerika'da; çünkü orada 30 yaş civarı birçok oyuncu var. Ama bu durum Türkiye'de böyle değil. Türkiye'de bilgisayar oyunlarıyla ilgilenenlerin yaşı ortalama 18 civarında. Bu nedenle dergi biraz ciddi kaçıyor.

— **Batu Kırıkoğlu**, *İstanbul*

Sevgili Batu,
Aslında* PC Gamer*'ın yayın politikasının en önemli ilkelerinden birini değiştirmemizi istiyorsun. Eleştirilmekten asla rahatsız olmuyoruz ve bugüne dek elimize övgüler kadar eleştiriler de geçti. Hepsini de titizlikle değerlendirdik. Senin eleştirine ise şöyle bir yaklaşımımız olacak: Biz zaten belli bir oyun kültürü birikimine sahip okurları hedefliyoruz, en azından böyle bir okur profili yaratmaya çalışıyoruz. Ancak bu işi yaparken okuyucumuzdan kaçmaya değil, ölçülü ama içten bir ilişki kurmaya çalışıyoruz. Evet Türkiye' deki PC oyun piyasası için üslubumuz biraz tuhaf kaçıyor olabilir; ama yaptığımızın doğru olduğunu ve zamanla daha iyi anlaşılacağımızı düşünüyoruz.

Yine de* PC Gamer *okurlarının yaşı, senin belirttiğinin aksine 13 ila 69 arasında değişiyor. Bu nedenle de belirli bir ortalama çıkarmak ne derecede doğru olur bilemiyoruz. Bizler* PC Gamer *ekibi olarak yer yaştan okurumuza hizmet etmekten mutluyuz. Eleştirilerine teşekkürler.

Kendini tekrar söz konusu!

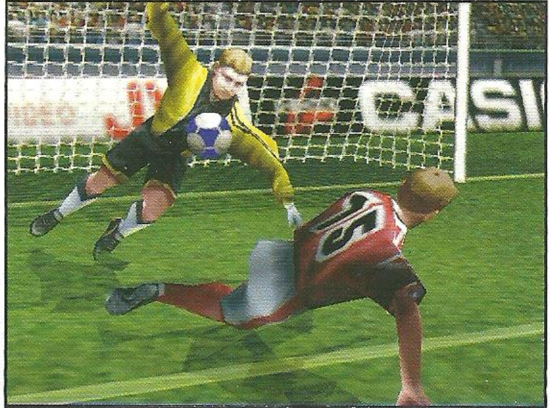
Size bu mektubu yazmamdaki sebep, dergide gördüğüm bana göre bazı büyük eksiklikler.

Ben bir okuyucu olarak oyun açıklamalarına önem veriyorum. Görüyorum ki siz de çok önem veriyorsunuz. Araştırmak güzel ama çıkmamış oyun açıklamaları neredeyse piyasadaki oyunlardan daha fazla. Diyelim Nisan 1999'da *Diablo II* çıkmış, açıklaması için veya oyun hakkında bilgi için yapmam gereken şey, hemen *PC Gamer* Kasım sayısını arşivimden çıkarıp okumak. Eğer bu oyunu çıktığı ay tekrar yazarsanız eminim Kasım ayındaki kadar uzun olmayacak. Yani olasılıklar gerçekten çok fazla ve bir de kendini tekrar söz konusu.

— **Halis**, *faks yoluyla*

Mektubuna teşekkür ederiz. Şimdi eleştirilerini cevaplamaya çalışalım:

Çıkmamış oyunlar hakkında yazdığımız yazılar, dikkat edersen oyunun incelemesi değil, tasarım aşamasını ve tasarımcıların konuya yaklaşımlarını içeriyor. Buradaki amacımız, oyunun nasıl oynanacağını değil, nasıl yaratıldığını anlatmak. Oyun piyasaya çıktıktan sonra ise sıra tam incelemesindedir. Ayrıca piyasaya çıkacak önemli oyunlar hakkında tam açıklayıcı bilgiler yerine bir önfikir vermemiz,* PC Gamer *okurlarının en önemli isteklerinden biri. Buna örnek vermek gerekirse* Redguard *ve* Shogo *oyunları hakkında* PC Gamer *yazılarına bir göz atmalısın. Tabii derginin arşiv niteliği taşıması hiç de kötü bir şey değil bizce. Oyun incelemelerinde yetersiz kaldığımız görüşündesin. Ancak piyasaya çıkan bunca oyunu aynı anda incelemek, yazmak ve tüm bunları doğru zamana eksiksiz biçimde yetiştirmek kabul edersin ki çok zor. Bir yığın yarım yamalak inceleme yerine oyunların en hatasız ve tatmin edici şekilde ele alınması bize daha doğru geliyor. Dergide yer alan bazı tekrarlardan bahsediyorsun. Bu tekrarlar bazı okuyucularımıza garip gelebilir. Ancak birçok okuyucumuzdan yayınlanmış olmasına rağmen bazı konularda istek almaya devam ediyoruz. Bunlardan elimizden geldiğince kaçınmaya çalışıyoruz; ama bazı şeyleri talebe göre tekrarlamak zorunda kaldığımızı da belirtmeliyiz.



Fifa 99'a gereken özeni gösteremedik. Ama spor oyunları konusunda hararetle çalışıyoruz.

Hile kodlarını vermeyin!

Merhaba yapımcıları ve yazarları,
Derginizin ilk üç sayısını aldım, hepsi de harika. Özellikle üçüncü sayınızda *Half-Life*'ı incelediğinize çok sevindim. *Half-Life* gördüğüm en iyi 3D shooter. Gece 24.00'dan sonra bu oyunu oynama cesaretini göstermek zor. Bu oyun, bence evde kimse yokken karanlıkta ve sessiz bir ortamda oynanmalı. Sizden istediğim tek şey lütfen *Half-Life*'ın hile kodlarını kimseye vermeyin.

— **Halim Önder**, *E-mail yoluyla*

PC Gamer'a gösterdiğin ilgiye teşekkür ediyoruz.* Half-Life *konusundaki görüşlerine aynen katılıyoruz. Ancak Hile kodları için korkarız geç kaldın; çünkü Ocak sayısında strateji rehberinin yanı sıra bu oyunun hile kodlarını da yayınladık. Ve çoktan aç hilecilerin eline geçti bile. Hem öyle deme, editörlerimizden bazıları bile onlar olmadan işin içinden çıkamadı.

Futbol oyunu yok mu?

Yaptığınız bu mükemmel dergi için sizleri tebrik ediyorum. Gerçekten çok kaliteli bir dergi. Size sormak istediğim birkaç soru var: *Diablo II, Age of Empires 2* oyunları Türkiye'de ne zaman piyasaya çıkacak? Dergide futbol ve futbol menajerliği oyunlarına yer verecek misiniz? Oyun dünyasındaki son haberleri verdiğiniz bölümleri biraz daha genişletirseniz memnun olurum, başarılar.

— **Emrah Sakalsız**, *E-mail yoluyla*

Age of Empires 2 'den kastın add-on patch'i olan* Rise of Rome *ise oyunu şu an piyasada bulabilirsin. Bu oyunu Microsoft getirdiğinden kısa sürede piyasaya girdi.* Age of Empires II: The Age of Kings *için gelecek ayki geniş dosyamızı bekle. Tüm sorularının cevabı orada olacak.* Diablo II*'nin Amerika'da piyasaya çıkış tarihi henüz belli değil. Blizzard, şimdilik "1999 içinde herhangi bir zaman" demekle yetiniyor. Türkiye'ye ise korsan firmaların keyfi ne zaman isterse o zaman gelecek. Futbol ve futbol menajerliğine gittikçe daha fazla yer vereceğiz. Bunun ilk örneği bu sayıda Mustafa arkadaşımızın incelediği* F.A. Premier League Manager.

"Araziye uymak"

Sanırım artık sizinle tanışmanın vakti geldi de geçiyor bile. Ben kim miyim? Tabii ki bilgisayar oyunlarına ilgi duyan ve bu uğurda yüz milyonları harcamaktan çekinmeyen iflah olmaz bilgisayar manyaklarından sadece bir tanesi.

Gelelim konumuza: Malumunuz her oyun hastasının özel ilgi alanı olan bir dal vardır. Benimki de spor oyunları. Fakat dört aydır beklememe rağmen derginizde bu konuda herhangi bir çalışma ve hatta spor oyunlarına niye yer verilmediği konusunda en ufak bir açıklama bile görmedim, ki derginizin ilk sayısının arka kapağında Aral İthalat'ın, dolayısıyla da *EA Sports* serisinin 99 versiyonunun reklamı vardı. Tam da oyunun çıktı çıkacak olduğu bir dönemde yayın hayatına başlayan derginizde bu oyunla ilgili ne bir preview ne de bir review okuyabildik. Şu an sesinizi daha doğrusu cevabınızı duyar gibiyim: "İşte biliyorsunuz, biz orijinali Amerikan olan dünya çapında bir dergiyiz. Merkeze bağlantılı olarak çalışmalarımızı sürdürüyoruz vs." Ve de yanılmıyorsam bu aydan itibaren Amerika ile aynı içerikle çıkmaya başladınız ki bunu bizzat kendi gözlerimle gördüm. 9 milyon küsur olan derginin bire bir aynısı sadece 1.3 milyona elimizdeydi! Evet bu çok güzel bir şey ama yeterli değil; çünkü bu öyle ya da böyle bir gün olacaktı. Yani ben buna doğal sonuç diyorum ve esas konunun burada başladığını düşünüyorum. Yani biraz kaba olacak belki ama durumu çok iyi

özetliyor bence: "Araziye uymak" diye bir deyim vardır. Yani ne kadar beynelminel bir firma ya da marka olursanız olun yine de ticari ilişkiler içinde bulunduğunuz ortamın kural ve geleneklerine uygun olarak hareket etme durumunuz vardır (Akla gelen ilk örnek Mc Donalds'ın McExtra'yı çıkarması).

Hatta bu konuda ilk adımı attığınızı ve bunda çok başarılı olduğunuzu söyleyebilirim: Evet yanlış anlamadınız, derginin çıkış tarihinden bahsediyorum. Orijinal versiyonunuzun her ay açıklandığı tarihten bırakın on gün sonrasını, bir gün sonra bile geç çıktığını gören olmuş mu acaba? Olamaz, çünkü öyledir. Dergi, hangi gün çıkacağı söylenmişse o gün raflardaki yerini alır. Ya da başka bir deyişle ne zaman raflardaki yerini alacaksa çıkış tarihi olarak o gün söylenir. Ama tabii siz haklısınız, bu ülkedeki bilgisayar oyun dergisi okuyucuları bir türlü ayın birinde çıkamadıkları için bir ay dergi çıkarmayıp öbür ay yine de ayın birinde çıkmayı başaramayan dergileri gördüğü için ve şu anda kalite konusunda rakipsiz olduğunuz için size biraz hoşgörüyle bakıyorlar; ama ileride ne olacağı bilinmez! Yani uzun lafın kısası hem Türkiye'de dergi çıkaracaksınız, hem de dört sayı boyunca en ufak bir spor oyununa yer vermeyeceksiniz. Kusura bakmayın ama bence bu çok yanlış bir politika. Bugün hangi bilgisayarlı eve girseniz spor oyunu olmayan bulamazsınız. En çok satılan oyunlarda spor oyunlarının başı çektiği bir gerçek. Bence bu güzel dergiyi tercüme dergi olmaktan bir adım ileri götürüp Türkiye'ye has bir *PC Gamer* yaparsanız mükemmeli yakalamış olursunuz. Bir de son olarak kendinize ait bir e-mail adresine sahip olmanın zamanı da geldi sanırım.

— **OZAN CILGA**, *E-mail yoluyla*

Emrah arkadaşımıza verdiğimiz cevap senin için de geçerli. Elbette ki bizim amacımız da ilelebet çeviri bir dergi olarak kalmak değil. Ancak ilk hedefimiz* PC Gamer*'ı Türkiye'ye sunabilmek. Yani orijinalinin Türkiye'deki varlığını kesinleştirmek. Bunun ardından ikinci adımsa kendi ürünlerimizle dergiyi zenginleştirmek. Zaten* PC Gamer *Türkiye, son iki aydır orijinalinden daha fazla sayfayla çıkıyor. Bugüne dek bizim oluşturduğumuz Donanım ve Mektuplar bölümleri daima orijinalinden daha kapsamlıydı ama bu ay İncelemeler ve Strateji'yi de buna ekledik. Ancak acele etmeye ve sahip olduklarımızı da riske atmaya niyetimiz yok. Eğer siz de bizim gibi sabrederseniz* PC Gamer *Türkiye'nin adım adım gelişimini gözlemleyebilir ve çocuklarınıza "ben bunun kısa pantalonlu halini bilirim" hikayeleri anlatabilirsiniz. Derginin gecikmesine gelince, çıkış tarihlerindeki bu düzensizliğin en çok bizi rahatsız ettiğini söylememize gerek yok sanırız. Aslında tüm sayılarımızın baskısı ayın 1'inden önce tamamlanıyor; ancak Kültür Bakanlığı'nın CD'lerin yurt dışından ithal edilmesinde getirdiği yeni bürokratik işlemler yüzünden basılmış olan dergiler, dağıtım için CD'lerin gümrükten geçmesini beklemek zorunda kalıyor. Bu konuda aylardır mücadele ediyoruz ve en kısa sürede çözülmesine çalışıyoruz. E-mail adresimiz de teknik bir sorundan dolayı derginin adını taşımıyor. Büromuzun tadilatı tamamlanıp network sistemimiz kurulunca kendi domain'imize ait e-mail ve web sitesi hizmetimiz başlayacak.



Age of Empires 2'de Türkler de olacak. Eğer oyunun sitesine girerseniz tarihimizi kendilerince yazdıklarınıda göreceksiniz.

Yanıtsız sorular...

PC Gamer Türkiye;
Derginizin ancak dördüncü sayısını alabildim, bir *Half-Life* ve *Team Fortress* meraklısı olarak bu sayıyı kaçıramazdım. Daha önceden orijinal *PC Gamer, PC Zone* ve *PC Format* gibi dergileri de takip ediyordum ve *PC Gamer Türkiye* dergisini okuduğumda fark ettim ki bu derginin *PC Gamer* orijinal sürümünden tek farkı fiyatıydı ve bu beni çok üzdü. Derginin büyük bir bölümünün sadece çeviriden ibaret olması hatta terimlerin İngilizce olarak kullanılması bence yanlış. Buna ek olarak dergide Türkiye ile ilgili pek haber de bulamadım. Örneğin *Team Fortress 2*'yi Türkiye Internet standartlarında oynayabilecek miyiz, hatta acaba bu oyun Türkiye'ye gelecek mi, gelse Türk oyuncusunun sadece Internet multiplayer tabanlı bir oyuna vereceği tepki nasıl olur, Türkiye'de insanlar ne kadar Internet üzerinden oyun oynuyorlar gibi sorulara yanıt aradığım bu sayıda tüm sorularım yanıtsız kaldı. Tabii yine de derginiz Türkiye'de çıkan diğer oyun tabanlı dergilere nazaran açık farkla önde geliyor. Fakat dünya standartlarında sadece bir çeviri olması bizi üzdü doğrusu. Nette girebileceğimiz bir *www.pcgamer.com.tr* ve mail yazabileceğimiz bir *mail@pcgamer.com.tr* adresi olan, Türkiye'ye hitap eden bir *PC Gamer* okumak umuduyla.

— **CYRUS**, *E-mail yoluyla*

Cyrus için de Ozan arkadaşımıza verdiğimiz cevaplar geçerli. Ek olarak Mustafa ve Güven arkadaşlarımız Türkiye ve dünyadaki on-line oyunlar ve oynanabilirlikleri konusunda bir dosya hazırlıyorlar. Sakın "ne desek 'zaten biz de yapıyorduk, tabii, pek yakında elbette' diyorsunuz, kesin palavrayı" falan demeyin. Çünkü bu fikirler sizin kadar bizim de aklımıza geliyor. Ancak on-line oyunlar gibi önemli bir konu üzerine hazırlanacak dosyanın ne kadar zaman alacağını bir düşünün. Üstelik her işe özenle yaklaşmaya çalıştığımızı ve hiçbir işi baştan savma yapmadığımızı unutmayın. On-line oyun dosyamız ancak bir sonraki ay veya üç ay sonra yayına hazır olacak.



İlk *Diablo* klanımız kurulmuş. Bakalım dünyanın her yerindeki gibi bu klanlar çoğalacak mı?

Diablo klanı

Selam *PC Gamer,*
Derginizle ilk olarak arkadaşımda tanıştım, inceledim, çok hoşuma gitti. Neyse asıl amacım sizlere bir haberi ulaştırmak. Türkiye'deki ilk ve tek *Diablo* klanı kuruldu!!! Eminim şaşırdınız; çünkü ülkemizde böyle şeyler çok az oluyor. Şimdiye dek beklediğimizin üstünde ilgi oldu ve bu bizi umutlandırdı. *Diablo II* geldiğine acaba neler olacak? Aranızdan bilgi almak ve üye olmak isteyenleriniz olacaktır. Bunun için Aidata server'ından *#Diablo II* kanalında op olan arkadaşlardan bilgi alabilirsiniz.

Mektuplar köşesinde FRP ile ilgili bir köşe açılmasını isteyen bir çok insan var, ben de bunlardan biriyim; fakat yayıncılık anlayışınıza saygı duyuyorum. Ayrıca Türkçe FRP dergisi de çıktı.

Herhangi bir ISS'de *PC Gamer*'ın IRC kanalı var mı? İlginiz için şimdiden teşekkür ederim.

— **Baran Güç**, *İzmir*

Klan'ınız hayırlı olsun, bizi şaşırttınız; ama yakında aranızda bizleri görürseniz siz şaşırmayın. Ancak Klan'ın kuruluş amacı, hedefleriniz ve projeleriniz hakkında bizi ve* PC Gamer *okuyucularını biraz daha bilgilendirirseniz seviniriz. Chat odamızla ilgili Erhan arkadaşımıza verdiğimiz cevaba bir göz atın.

Sitem...

Mektubuma başlamadan size biraz sitem etmek istiyorum. İlk sayınızda size mektup gönderdim ve hep umutla yayınlarlar dedim kendi içimden; ama sonuç negatif. Neyse ben zaten öyle kolay kolay küsen birisi değilim.

Gelelim asıl konumuza, Ocak sayınızda Özkan Aygün isimli okurunuzun

söyledikleri çok hoşuma gitti. Açıkçası ben de bu konu üzerine bir bamteli yapmayı gerekli gördüm. Bence sizin otorite olmanızdan çok (tabii ki dileğimiz bu) Türk dünyası ileride bilgisayar sektöründe otorite olduğunda hala İngilizce kelimeleri kullanmamız biraz banal kaçar. Oysa şu anda kullansak kendimize özgü bir bilgisayar sektörü kurmuş oluruz. Bu da bizim küçük bir adımımız olur. Hem Özkan arkadaşımın da belirttiği gibi Türkçemizi geliştirmek adına da olabilir. Son olarak da size bir sorum var: Bu bilgisayar oyunları hangi program veya programlarla yapılıyor? Biraz ayrıntılı açıklarsanız sevinirim.

— **Rasim Ahmet Kahal**, *E-mail yoluyla*

Sadece Türkçe terimler kullanarak bir sektör kurabilmeyi hayal etmek bize pek mantıklı gelmiyor. Şu an kullanılan dilin anlaşılabilirliği ve kullanım kolaylığı daha önemli. Eğer gerçekten bir Türk oyun sektörü istiyorsak oyun üretmeye çalışan programcılarımızı desteklemeliyiz. Bu takdirde zaten sektörün kendi dilini yaratması da kaçınılmazdır.

Oyunlar, programlama dilleriyle üretiliyor. Oyunda kullanılan temel yapı ve motorlar programlandıktan sonra ünite ve level editörleri hazırlanarak level tasarımcılarının senaryoları hazırlaması sağlanıyor. Programlama dili olarak Basic'ten Java'ya kadar her dil kullanılabilir. Evet Java ile oyun yapmak mümkün, gerçi bu dil pek yatkın değil ve ilk Java oyun Tom Clancy's Politika tam bir fiyasko. Yine de teoride mümkün. Genelde kullanılan dil ise C++.

Bunu niye yapıyorsunuz?

Doğruca sorulara ve tavsiyelere balıklama dalış yapıyorum...

1) Derginizi çok beğendim ancak yabancı *PC Gamer*'la aynı oyunları tanıtıp aynı kapak dizaynını kullanıyorsunuz. Bunu niye yapıyorsunuz? Internet sayfanız İngilizce, CD'niz İngilizce... Lütfen Türkçe Internet sayfası açıp Türkçe CD verin. Şunları yaparsanız sevinirim; teker teker de yapabilirsiniz:

a) Dergiye genç yazarlar alın.

b) Oyun tanıtımlarını daha eğlenceli yazın.

c) Internet sayfası yapmayı öğreten bir bölüm açın.

d) Derginizin sayfa sayısını 100'e çıkarın. Hile, strateji bölümlerini artırın, CD'nize oyunların hile programlarını koyun.

— **Murat Öğüt**, *E-mail yoluyla*

Sorularınızdan bazılarını daha önce cevaplamıştık; ama gerçekten özgün bazı sorularınıza bizzat cevap vermekten mutluluk duyacağız.

Öncelikle sitem etmek istiyorum. Yani biz yaşlı mıyız? Henüz 24 yaşındayım ve hayatımın baharında olduğumu düşünüyorum. Kaldı ki dergideki en yaşlı editör benim. Gençten kastınız 12-16 yaş arasıysa bu, prensiplerimiz açısından mümkün değil. Oyun tanıtımlarını eğlenceli yapma işi gerçekten zor; çünkü çevirilerde zaten aslına uygunluğu hedefliyoruz. Kendi hazırladıklarımızda ise editörün kendi üslubunu bozmamaya dikkat ediyoruz. Bu sayımızdaki SimCity 3000 incelemesini eğlenceli bulacağınıza eminiz; çünkü bu Serpil'in kendi üslubu. Ancak Tuğbek ve Güven daha ciddi bir üsluba sahipse buna saygı göstermeliyiz. Internet sayfası hazırlamayı öğreten bir bölüm hazırlamayı düşünmüyoruz. Bu bizim konumuzun çok dışında. Dergimizin sayfa sayısını 100'e çıkarmamız mümkün değil; çünkü zaten 148 sayfa. Bu sayıyı düşürmemizi ilk isteyen siz olduğunuza göre biz de sizden bir şey isteyelim, tabii kabul ederseniz; dergiyi aldıktan sonra beğenmediğiniz 48 sayfayı yolarsanız bu meseleyi de halletmiş oluruz.

Hile programları derken neyi kastettiğinizi tam olarak anlayamadık, korsan sürümler olabilir mi? Hile kodları? Yoksa online oyunlarda hile yapmayı sağlayan o yaramaz patch'ler mi ? Ya da siz acaba hangi mektubu hangi dergiye gönderdiğinizi karıştırmış olabilir misiniz?

İyimserliğimizi elden bırakmayarak bu mektubun bizle ilintisi olmayan bölümlerinin, 100 sayfanın altında, dergide bir Internet sayfası hazırlama bölümü açmaya meyilli, 40 yaşlarında editörlerle çalışan ve hile programlar adı altında birtakım bilgilere sahip bir bilgisayar dergisine yazıldığını kabul ediyoruz.



Tiberian Sun ne zaman mı çıkacak? Bunu Westwood Studios'un bile bildiğini sanmıyoruz. Bu arada onun ödülünü vermeyi unutmuşuz: Asrın Çıkışı En Çok Yılan Hikayesine Dönen Oyunu.

Doğumgünü hediyesi

Sevgili *PC Gamer*,

Ben *Mortal Kombat* ve *Tomb Raider*'ı arkadaşımda gördüm, çok beğendim. Arkadaşım bunları sizden aldığını söyledi. Ya ben o sayıyı kaçırdım ya da arkadaşım yalan söyledi. Mart benim doğum günüm. Mart'ta *Tomb Raider III*'ü ve *Mortal Kombat Trilogy*'i CD'nizde görmek isterim. Haa, aklıma gelmişken bütün dergiler yarışma yapıyor, siz de yapabilir misiniz? Resim güzel çizebiliyor muyum? Sevgilerimle.

— **Onur Küçükkılıç**, *Tekirdağ*

Sanırız arkadaşın seni kısmen kandırmış. Tomb Raider III, Aralık sayımızda vardı; ama Mortal Kombat'ı ne elden ne de CD'miz aracılığıyla vermedik. Doğum gününün şimdiden kutlu olsun ama CD'mizi Amerika'dakiyle aynı şekilde çıkarmak zorunda olduğumuz için (en azından şimdilik) isteğini yerine getiremeyeceğiz. Aslında derginin bazı köşelerinde ufak yarışmalar düzenliyoruz; ancak bunun için biraz dikkatli olmak ve dergiyi iyice okumak gerekiyor. Resim için teşekkür ederiz, oradaki Lara Croft, değil mi? Hayır bazılarımız Nadide Sultan olduğunu iddia ediyor da o açıdan soruyorum.

Para kazanmak zor!

Benim birkaç sorum var. Birincisi ben her türlü kanlı, silahlı savaşlı oyunlardan, otomobil oyunlarından ve spor oyunlarından fena halde bıktım. Bana şöyle ticari, özellikle şöyle parasal işlerin çok olduğu birkaç oyun söyler misiniz? İkinci sorum Tuğbek ile Okan'a. *Railroad Tycoon II*'de para kazanmak neden bu kadar zor? Mesela iki yakın şehir arasına ray döşüyorum. İkisi de örneğin kömür üretiyor ve kömüre ihtiyacı olan şehir, haritanın öbür ucunda. Bana hile veya tip verebilir misiniz. Ve son sorum: *FA Premier League Football Manager 99*'da maçlar neden 20 dakika sürüyor? Bu süreyi nasıl kısaltabilirim? Bu oyunla ilgili hile var mı? Şimdiden teşekkür ederim.

— **İlker Dalgıç**, *İstanbul*

Bu ay tam sana göre İlker. SimCity 3000 ve Alpha Centauri seni aylarca başka oyun aramaktan alıkoyacak. Bu oyunlar da öncekiler gibi yıllarca oynanacak kalitede. Ayrıca Caesar III, Settlers 3 ve Populous'u dene. Gerçi savaş yine var ama aksiyon daha az. İlle de parasal işler diyorsan Imperialism II de yakında. İlkine göre oldukça geliştirilmiş, ilgini çekecek. RR Taycoon II'ye gelince, bu oyun zor. Öncelikle bunu kabul etmelisin ve oyunda uzmanlaşmaya çalışmalısın. İki şehri birbirine bağlamadan önce arz ve taleplerinin uyuşup uyuşmadığını kontrol edersen gereksiz hatlar döşememiş olursun. Trenlerin sayı ve vagon yapılarını ayarlarken aynı arz-talep dengesini göz önüne al. RR Taycoon II'de başarının anahtarı bu. Football Manager 99'da hızlanmak için önce 2D moduna geç. Space bar'a bir kez bastığında oyun bir kademe, iki kez bastığında iki kademe hızlanacak. Ancak bu modda John Motson'ın yorumlarını duyamazsın. Eh, büyük bir kayıp sayılmaz herhalde.

PCG

GELECEK SAYI

7. Sayımız **4 Nisan'da** Bayinizde... Haçırmayın!

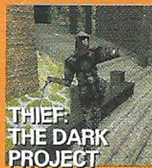
Ding-dong, zaman doldu! Ama endişelenmeyin, sadece 30 gün sonra geri döneceğiz, hem de oyun aleminin en iyi ve en yeni parçalarıyla!

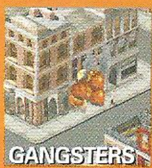


AGE OF EMPIRES II

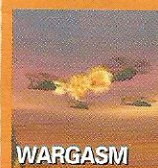
Microsoft'un harika real-time strateji oyununun ikincisi şekillenmeye başladı. Gelecek ay Ensemble Games'den özel bir çalışma raporu alacak ve oyunun yaratıcısı Bruce Shelley'le röportaj yapacağız.

İNCELEMELER


THIEF: THE DARK PROJECT


GANGSTERS


QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE


WARGASM

PC GAMER TÜRKİYE
MART 1999

HİT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Antonio A. Moriello

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Asi Şövalye • Ahmet Hesapçı
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Dilek Ercanlar
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Murat Yıldırım
Müşteri Temsilcisi • Esra Ersoy
Müşteri Temsilcisi • Damla Açan

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid GraŞk

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

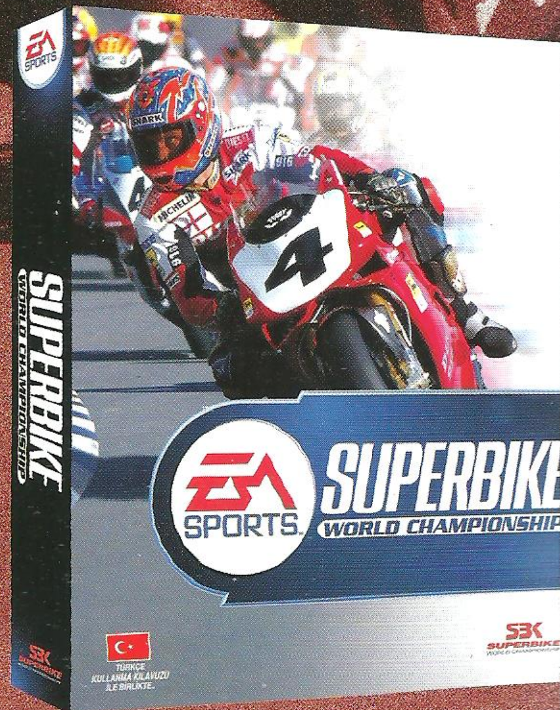
Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor.

www.milliyet.com.tr



TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU
İLE BİRLİKTE YAKINDA
SATIŞ NOKTALARINDA

HELL FOR LEATHERS



TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73

ANA DAĞITICILAR:

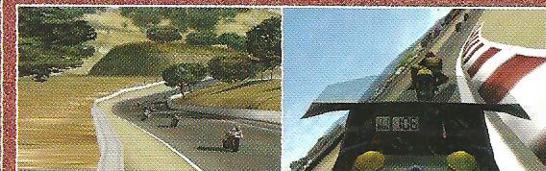
EKOL BİLGİSAYAR
PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53

DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20





Superbikes on your PC. Proof that two wheels are better than four.



SBK
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP

www.easports.com